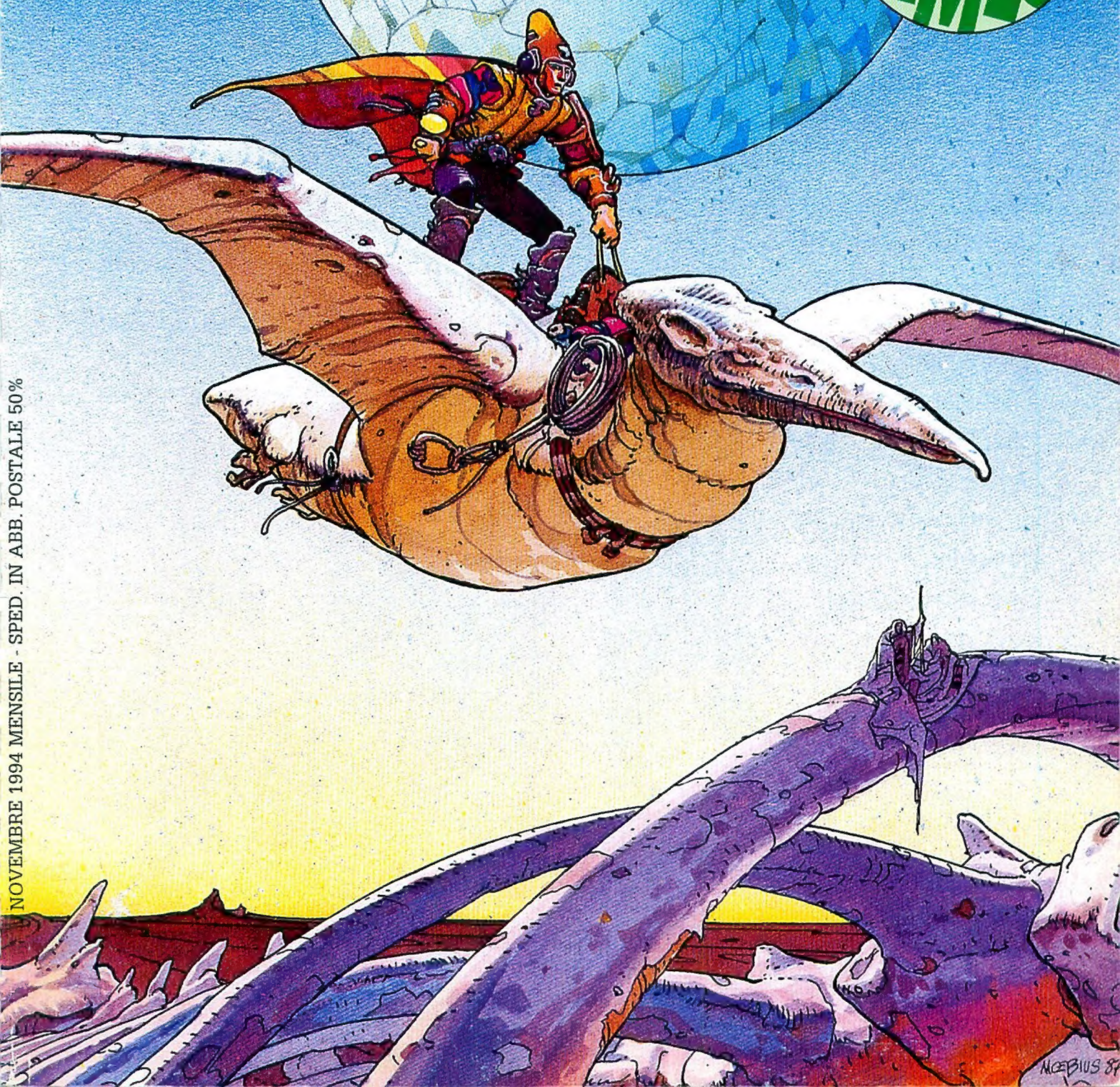


LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 139 LIRE 7.000

# L'ETERNAUTA

FUMETTI  
&  
GAMES



NOVEMBRE 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%



# Per mille bit!!

**gli eroi dei fumetti  
diventano videogames.**

**Da oggi potrai smantare il tuo computer fino allo stremo, impersonando i grandi eroi del fumetto! Flash Gordon, Mandrake, L'Eternauta, Yellow Kid... ogni mese fai impazzire i tuoi circuiti con le avventure interattive in multi-bit, versione PC e compatibili! Lire 9.900 (cd)**



**IN OGNI VIDEOGIOCO TROVERAI  
UN BUONO SCONTO DEL 50%  
PER TUTTE LE PUBBLICAZIONI COMIC ART**

negli ultimi tempi mi è accaduto più di una volta di sfogliare fanzines e riviste specializzate del settore e di ritrovarvi pubblicati alcuni stralci dei miei editoriali apparsi su "L'Eternauta". Fin qui, niente di male; chiunque faccia il mio stesso lavoro si espone sempre e comunque al giudizio del pubblico e dei colleghi, e deve essere pronto ad accettare qualsiasi tipo di critica. Il gioco delle opinioni, però, ha una regola uguale e contraria: chiunque si serva del diritto di critica dovrebbe cercare di giudicare l'operato altrui ponendosi in una posizione di oggettività. Inoltre, e questa è l'infrazione più pericolosa di tutte, bisognerebbe evitare di pubblicare solo alcuni stralci dell'intervento che si vuole criticare, oppure - qualora vi si fosse costretti per mancanza di spazio - cercare di non decontestualizzare certi passi che, se letti da soli o se "rimontati" in maniera maliziosa e abile, possono approdare a conclusioni logiche del tutto diverse da quelle che l'autore del pezzo si era prefissato di raggiungere. Nel mio caso, poi, visto che collaboro da diversi anni con una figura di spicco del fumetto italiano come Rinaldo Traini, spesso mi viene sollevata l'accusa più fastidiosa che possa essere mossa a chi scrive, e cioè quella di essere un semplice prestanome, un veicolo per le idee del proprio editore. Approfitto di questa sede per smentire una volta per tutte e in maniera molto decisa: da quando scrivo su queste pagine, ho sempre perorato le mie cause e portato avanti le mie idee, per cui mi ritengo responsabile di ogni frase che figuri in un articolo firmato col mio nome. Un'ultima cosa: il nostro settore è ancora abbastanza piccolo, per cui non è affatto difficile mettersi in contatto con me personalmente. In questo modo, chiacchierando col sottoscritto, chiunque abbia dei dubbi su cose da me affermate potrà scioglierti immediatamente per poi stendere un pezzo più preciso e meglio documentato.

**Lorenzo Bartoli**

**John Wood: il mito dei fumettari** di R. Genovesi

**2**



**Sulla Stella** di Moebius

**4**

**Campagna Abbonamenti**

**49**

**Posteterna**

**52**

**Retrospectiva Mondiali '94** di R. Genovesi

**54**

**Gli ingredienti del fantastico** a cura di R. Genovesi & E. Passaro

**56**



**Ghita di Alizarr** di F. Thorne

**58**

**Comic Art News** a cura de L'Eternauta

**67**

**Briganti** di S. Scascitelli

**69**

**Vita e metamorfosi della rivista di Asimov** di G. de Turris

**82**



**Ministero** di R. Barreiro & F. Solano Lopez

**84**

**Passi** di S. Galliani

**106**

**Anteprime & backstage** a cura di R. Milan & P. Siena

**110**

**Indice di gradimento**

**112**



# John Woo: il mito dei fumettari

di Roberto Genovesi

**Questo mese la CIC Video monopolizza l'attenzione della rubrica delle recensioni homevideo**

**P**er la gran parte del pubblico il suo nome non vuol dire nulla ma nel mondo dei giovani appassionati di cinema, fantastico e fumetto è ormai un mito nonostante i suoi film circolino quasi esclusivamente in videocassette ed in edizioni non doppiate.

Siamo parlando di John Woo, un regista di origini orientali le cui carriere, i cui primi piani e le cui sequenze sono diventate "vangelo" per moltissimi sceneggiatori di fumetti.

*Senza Tregua* è l'unico film di John

Woo arrivato sui grandi schermi italiani e certamente non per merito del nome del regista ma per quello dell'astro nascente Jean Claude Van Damme.

Non è il migliore (i veri capolavori di Woo sono *The Killer* e *Hardboiled*) ma rende già l'idea delle potenzialità infinite di questo mago della cinepresa che si muove sul set come un disegnatore picaresco le tavole di un fumetto.

Woo predilige le scene rallentate per enfatizzare i passaggi più drammatici, i primi piani, le inquadrature oblique dall'alto e dal basso, le sequenze. No-

nostante il lavoro degli sceneggiatori le sue pellicole hanno sempre un marchio inconfondibile.

Per tutti coloro che hanno intenzione di intraprendere la strada di sceneggiatore di fumetti o comunque sono ancora alle prime armi in questa affascinante professione consigliamo di collezionare tutti i film di John Woo e di vederli anche come telefilm. Woo è un autore-regista che consente l'uso della moviola e dell'avanzamento e arretramento fotogramma per fotogramma. Non siamo parlando di capolavori di

cineematografia, si intende, ma di film che sembrano nati dal fumetto e al fumetto ispirarsi follemente. Spesso i protagonisti dei film di Woo sono solo cattivi o solo buoni, non manifestano sfumature ma non è forse proprio questo il segreto dei fumetti di successo?

**Senza Tregua**, regia di John Woo, con Jean Claude Van Damme, 95 min., CIC Video.

In collaborazione con:  
**Club Video Immagine 88 S.r.l.**  
via Merulana, 217 - 00185 Roma.



**Futurekick**, regia di Damian Klaus, 76 min., CIC Video.

Siamo nel 2025, le classi più ricche vivono sulla Luna e hanno lasciato la Terra al dominio delle bande di delinquenti. In questo inferno una donna ha deciso di trovare l'ossessione di suo marito e per questo assume Walker, un cacciatore di taglie mezzo uomo e mezzo macchina, esperto di arti marziali. Insieme viaggeranno fianco a fianco in un incubo che presto potrebbe diventare la nostra realtà. Un po' di Cyberpunk, un pizzico di noir, avventura e una generale sensazione di "già visto" caratterizzano questo B movie che le sale cinematografiche italiane hanno letteralmente ignorato.

**Incontri ravvicinati**, regia di Brian Trenchard-Smith, 84 min., CIC Video.

Paul è convinto di venire periodicamente rapito dagli

extraterrestri. I suoi sospetti sembrano fondati dal momento in cui si accorge di essere controllato da una squadra speciale dell'aviazione americana denominata in codice E.T. Ma una notte una nave spaziale scende sulla Terra per catturare proprio Paul e allora tutto diventa più difficile sia per i poliziotti e sia per il povero protagonista.

La produzione cinematografica di fantascienza made in Usa è letteralmente sconfinata. Ogni anno le case produttrici sfornano centinaia di pellicole che spesso non arrivano nemmeno alle nostre sale cinematografiche. Come questo film.

**Teste di cono**, regia di Steve Barron, 83 min., CIC Video.

Le "teste di cono" sono poveri alieni rimasti isolati dalla loro base e caduti accidentalmente sulla Terra. Le loro disavventure sono il pretesto per una serie di situazioni esilaranti giocate tutte sulla strana, a dir si-



co, conformazione dei loro encelali. *Conetheads* è un film curioso che in Usa ha avuto un discreto successo. In Italia se ne sta parlando solo ora che è uscita la videocassetta. Il cast degli attori, tra i quali Dan Aykroyd e Jane Curtis, promette bene.

**SeaQuest: 2007 Odissea negli abissi**, regia di Irvin Kershner, 88 min., CIC Video.

Come spesso accade le migliori serie di avventura e fantascienza made in Usa non vengono trasmesse in Italia oppure (vedi il caso di X Files) vengono trasmesse talmente tardi che nessuno se ne accorge. *SeaQuest* è davvero una bella serie di telefilm che vede la supervisione di Steven Spielberg.

Visto che non vi è stato concesso di copiare di cosa si tratta ritenetevi fortunati ad avere la possibilità di godervi questo puntato fiume trasformato in videocassetta. Ma non vi ci abituate.





OGNI MESE IN EDICOLA  
LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE C. SEGAR

# Braccio di Ferro

COMIKART





RIPARAZIONI

moebius.

SU STIRINX,  
UN  
MAESTRO  
DI VIE E'  
IN PANNI.

STEL!  
VEDI  
QUALCOSA?

NO!

SEMBRA TUTTO A POSTO ... I COL-  
LEGAMENTI SONO INTATTI, IL  
RIPETITORE DI LIMITE E' IN  
POSIZIONE CORRETTA !...

HM... BRUT-  
TO SEGNO...

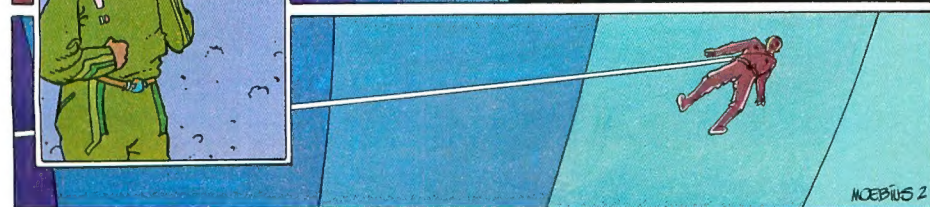
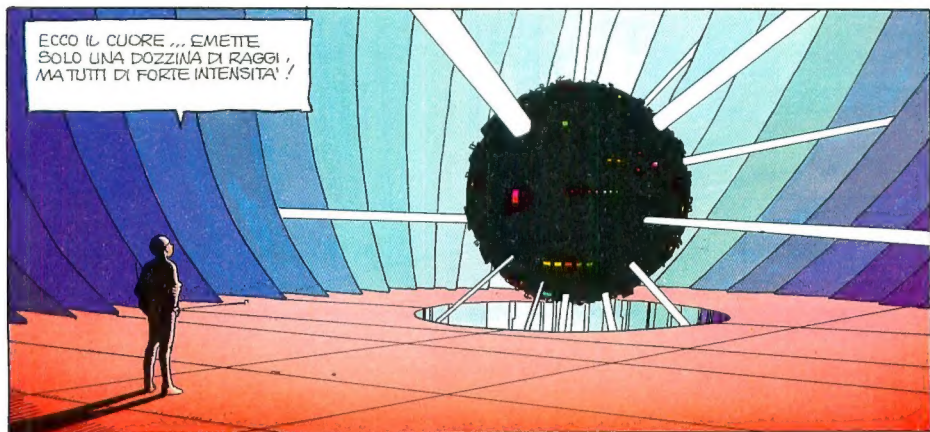
LIFFA! DOVRÒ SCENDERE FINO  
AL CUORE ...

SII PRUDENTE, STEL!  
SAI QUANTO SONO IMPRE-  
VEDIBILI I CUORI DI QUESTI  
MAESTRI !

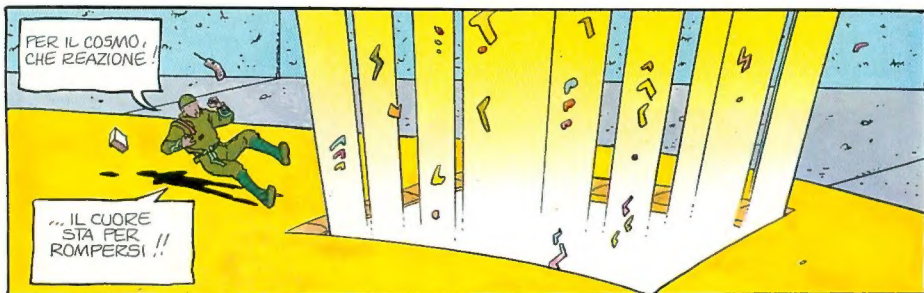
CI SONO ! C'E'  
UN FORTE IRRAG-  
GIAMENTO ! MI  
RICEVI SEMPRE ...

SI', MA SEMPRE PIU'  
DEBOLMENTE !...  
VACCI PIANO !

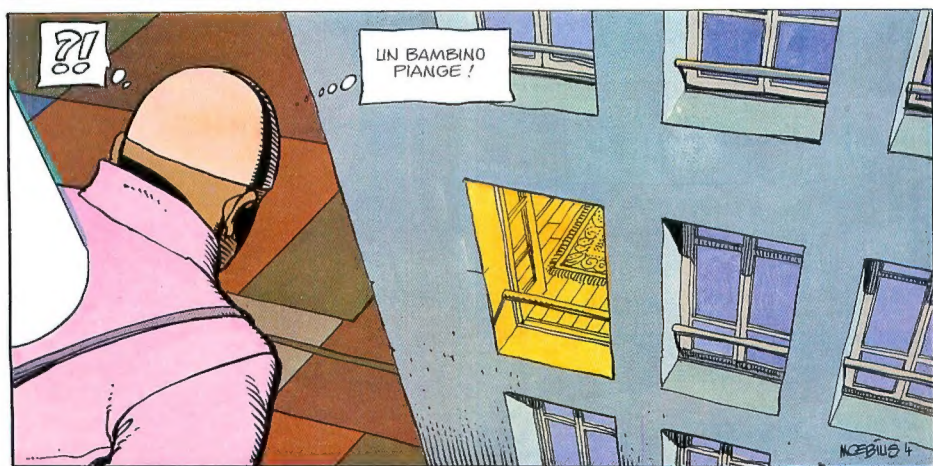
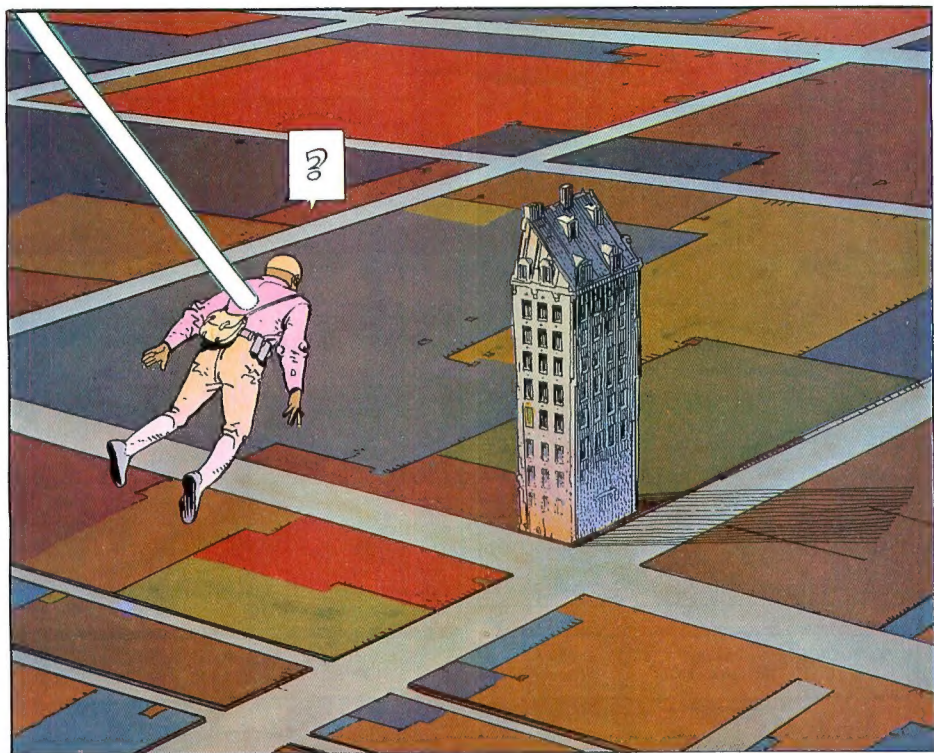




















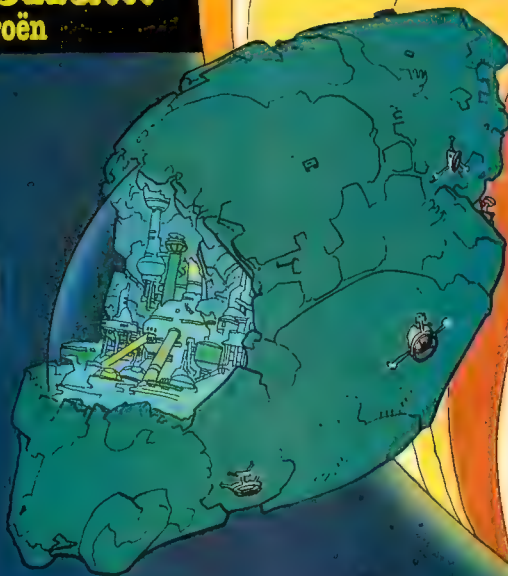


# ...Sulla Stella...

Un viaggio Citroën

PILU' CHIAMA RANDAM  
PILU' CHIAMA RANDAM

NIENTE



NON RISPONDONO DA SESSANTADUE ORE ... IMPOSSIBILE UN  
FATTO DEL GENERE !



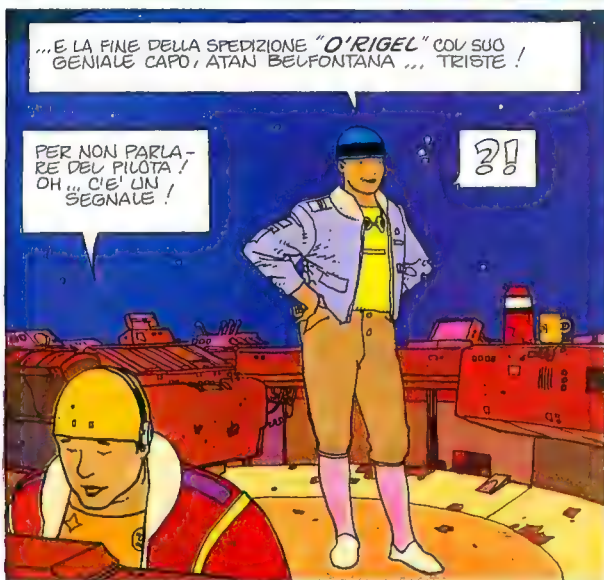




TROLLOPENNI NON E' TIPO DA RESTARE SILENZIOSO ...

"DEVE" RISPONDERE, ATAN!  
... LE BARRE DI TRIDIO SONO A UNA SPANNA DALL'INVERSIONE ...  
SAI COSA SIGNIFICA RESTARE SENZA CARBURANTE IN QUESTA ZONA DELLA GALASSIA!

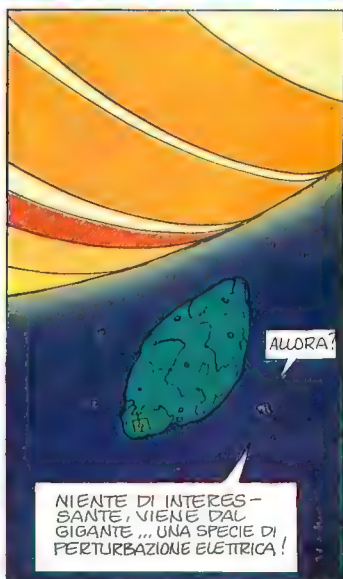
LO SO, LO SO ... LA FINE DELL'ATORIS.



... E LA FINE DELLA SPEDIZIONE "O'RIGEL" COL SUO GENIALE CAPO, ATAN BELFONTANA ... TRISTE !

PER NON PARLARE DEL PILOTA !  
OH ... C'E' UN SEGNALE !

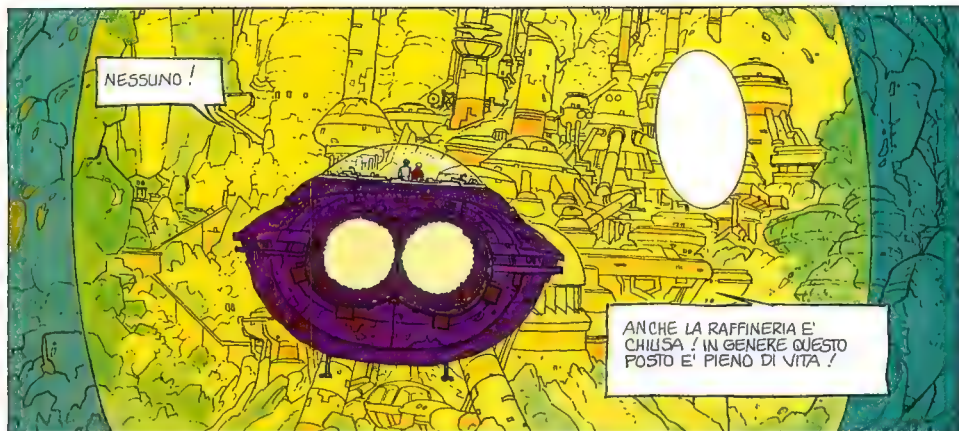
?!



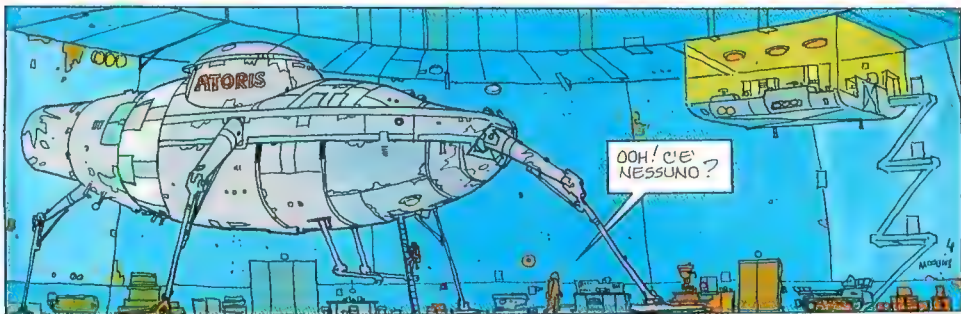
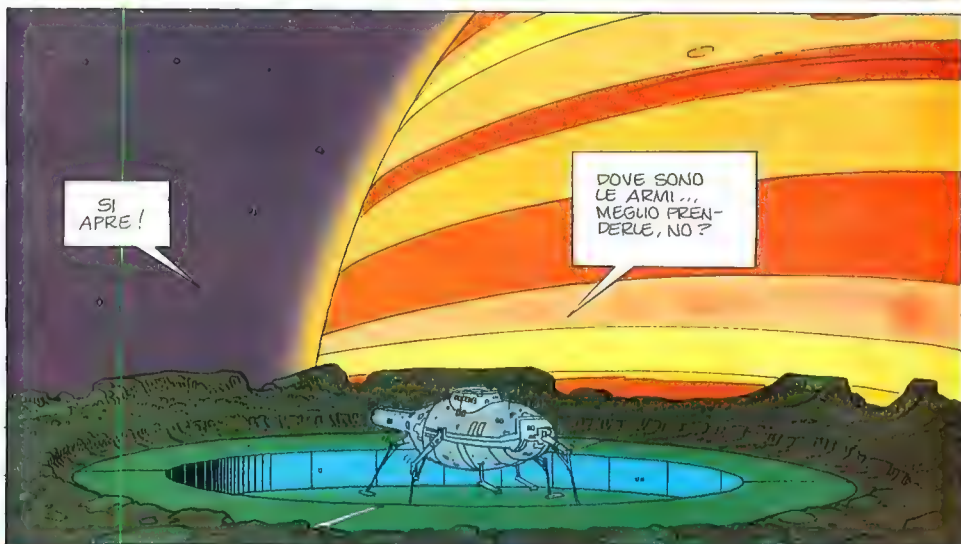
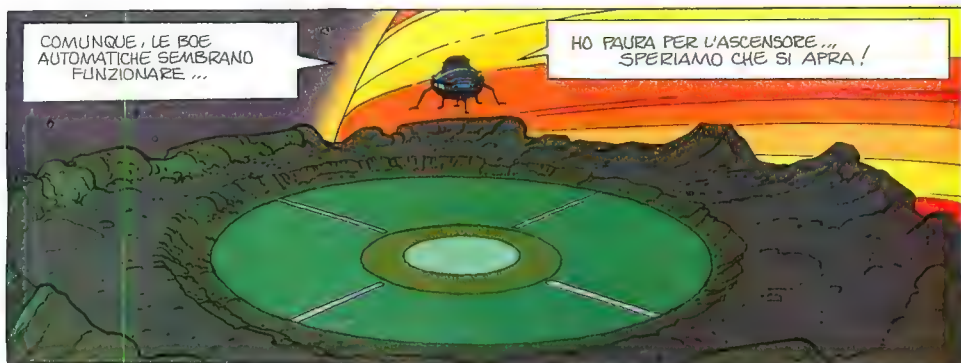
AUORA?

NIENTE DI INTERES-  
SANTE, VIENE DAL  
GIGANTE ... UNA SPECIE DI  
PERTURBAZIONE ELETTRICA !











IL PICCOLO ASTEROIDE  
CONTINUA LA SUA ROTTA  
INTORNO AL PIANETA  
GIGANTE ...

ALL'INTERNO,  
ATAN E STEV  
ESPLORANO  
LINO AD UNO  
GLI INNUMERE-  
VOLI TUNNEL CHE  
LO ATRAVERSANO.

NO! QUI E'  
VUOTO ...

OOOH! C'E'  
QUALCUNO?

NON STRILLARE,  
SCOMO! LO VEDI CHE  
NON C'E' NESSUNO!

CHE NON SI VEDE NESSU-  
NO, PREGO ...

SENTI „TANTO  
PEGGIO? PRENDIA-  
MOCI LE BARRE DI  
TRIDIO E  
ANDIAMOCENE ...

OOOH!  
C'E'  
NESSU-  
NO?

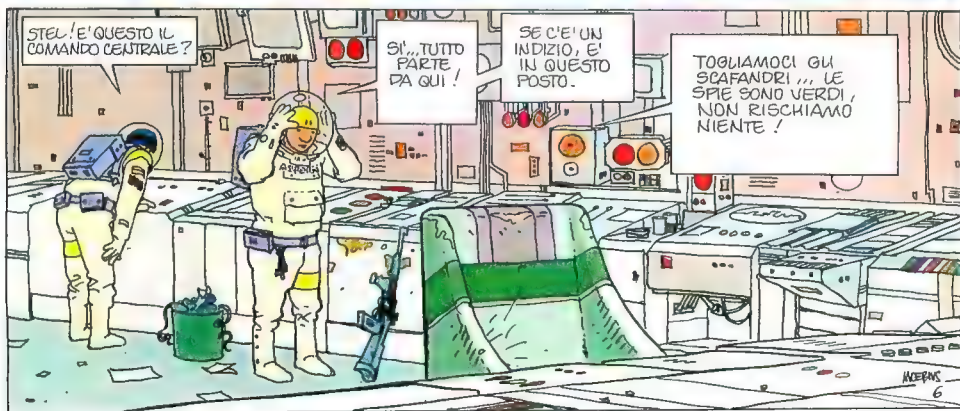
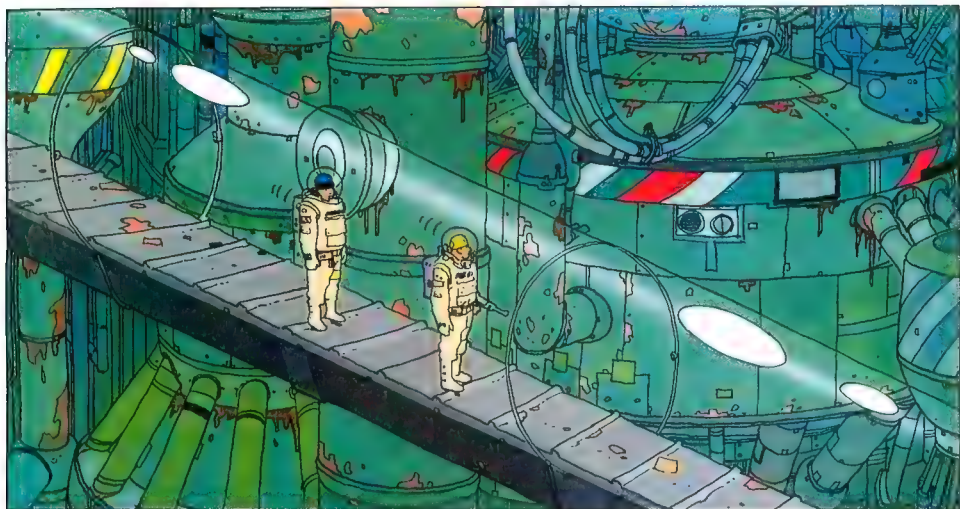
LASCIAMO IL  
SALDO E FI-  
LIAMO VERSO  
"CROMO" PER  
IL FESTIVAL  
DEI VECCHI  
TRABICCOLI!

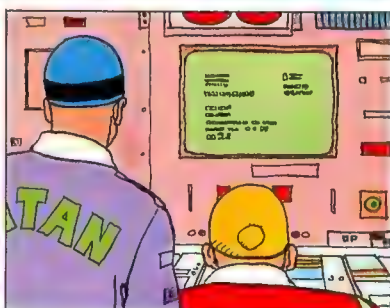
IL FESTIVAL  
ASPETERA' ...  
VORREI SAPERE  
CHE E' SUCCESSO  
A STILOPENN  
E ALLE  
DUECENTO  
PERSONE CHE  
LAVORANO QUI!

AGE 8/85

5



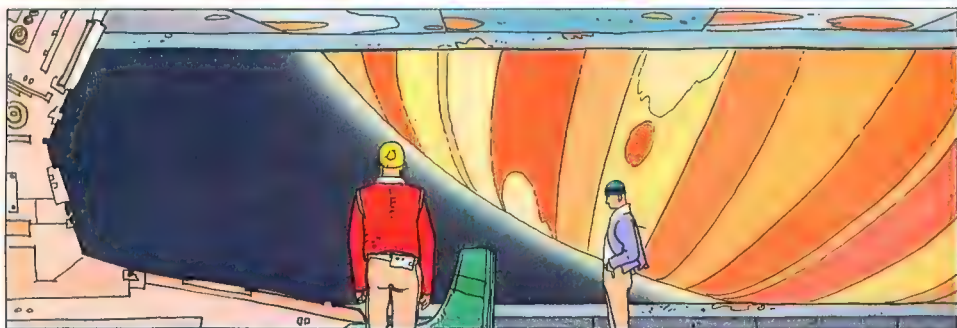


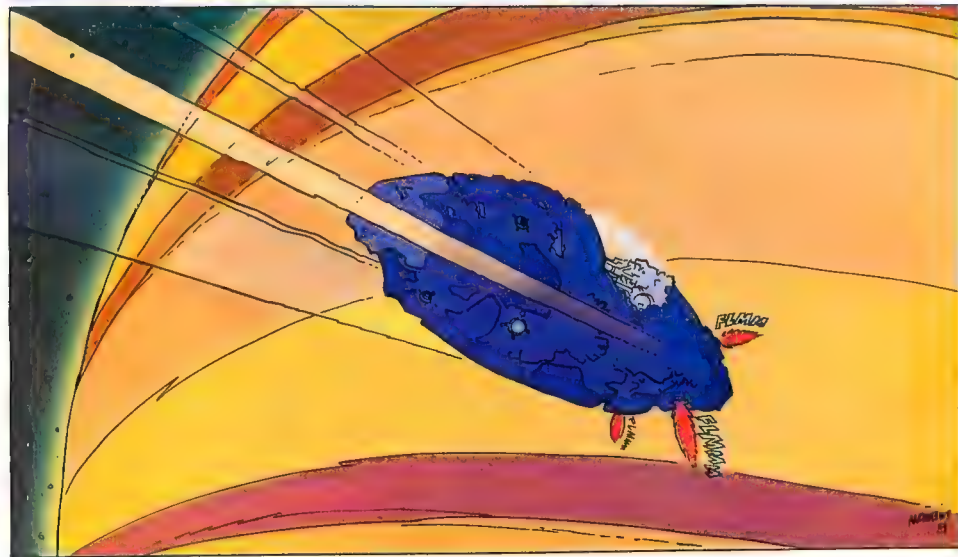
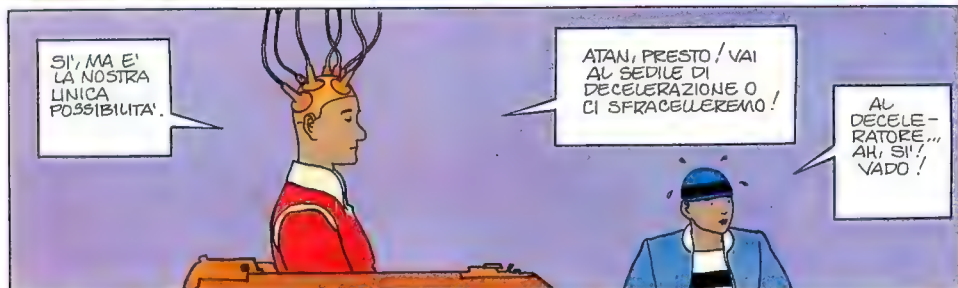
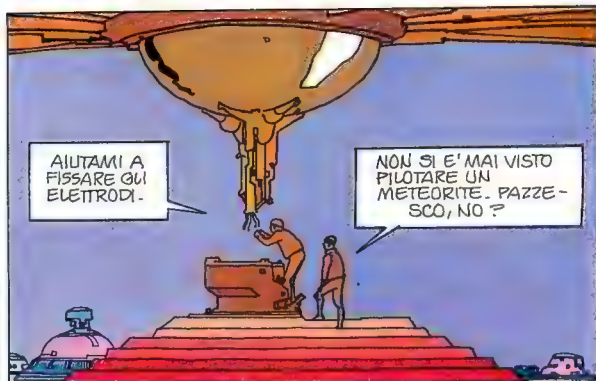


VEDIAMOLO UN PO' ...  
TO', MI RICORDA L'INTERFERENZA DI PRIMA, QUELLA CHE PROVENIVA DAL GIGANTE ...  
**SÌ!**  
GUARDA, E' COSÌ! UN'EMISSIONE ENORME DAL BASSO! HA ORIGINE A TRE GRADI DAL POLO NORD! ...  
MA ALLORA ...

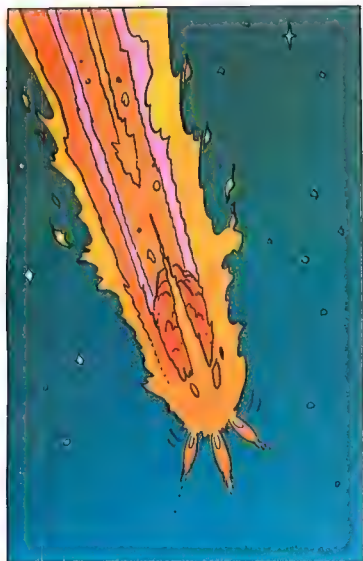






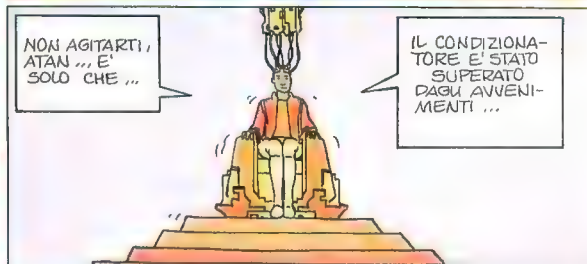






STEL!

CHE CALDO ...  
UFF ...



NON AGITARTI,  
ATAN ... E'  
SOLO CHE ...

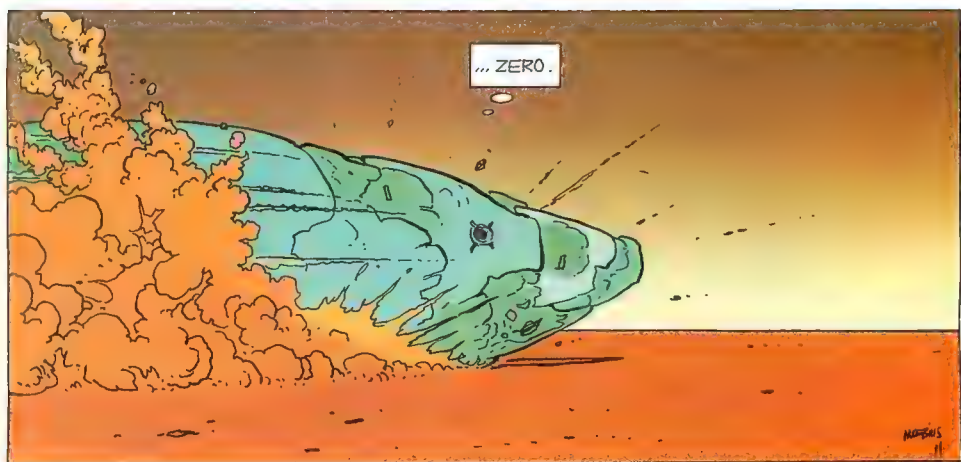
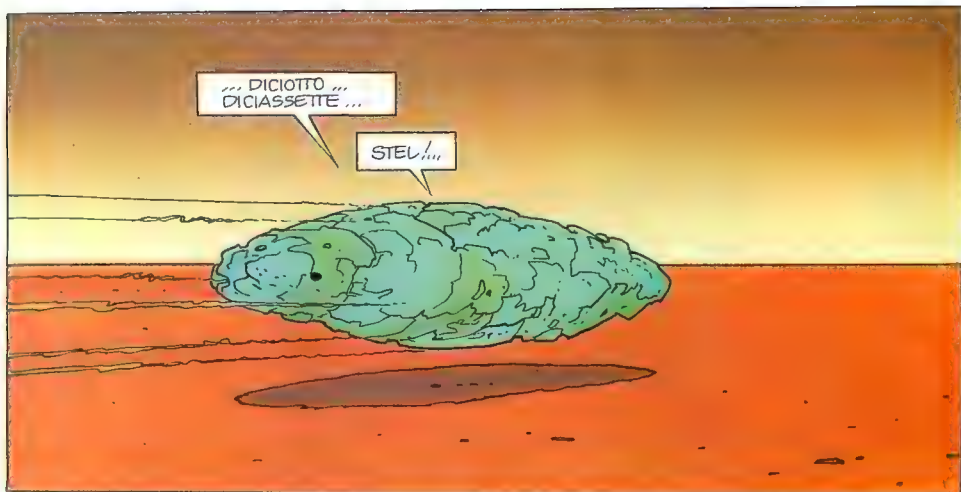
IL CONDIZIONA-  
TORE E' STATO  
SUPERATO  
DAGLI AVVENI-  
MENTI ...



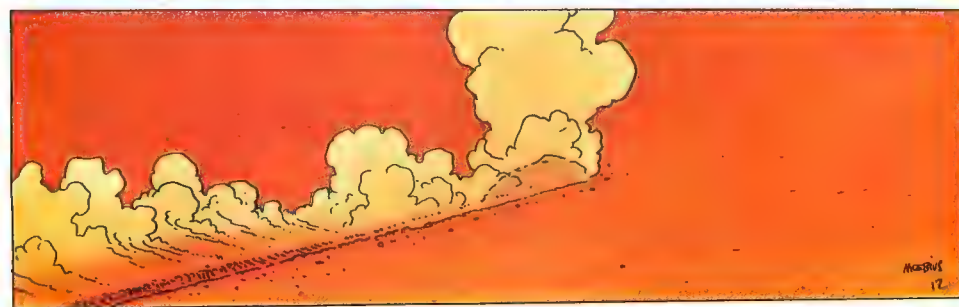
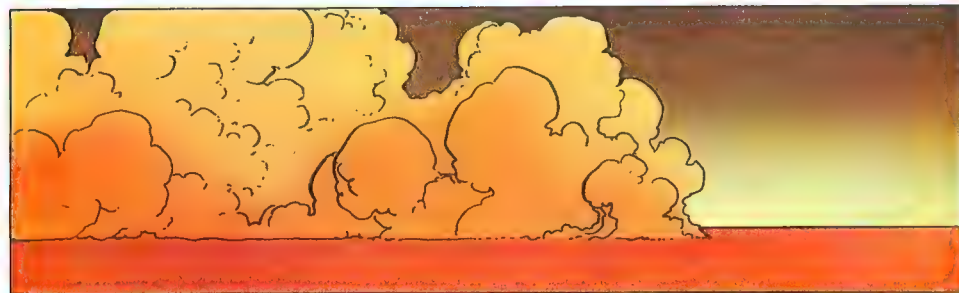
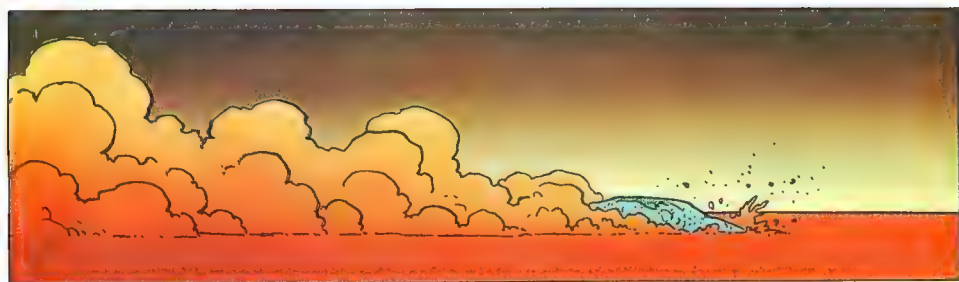
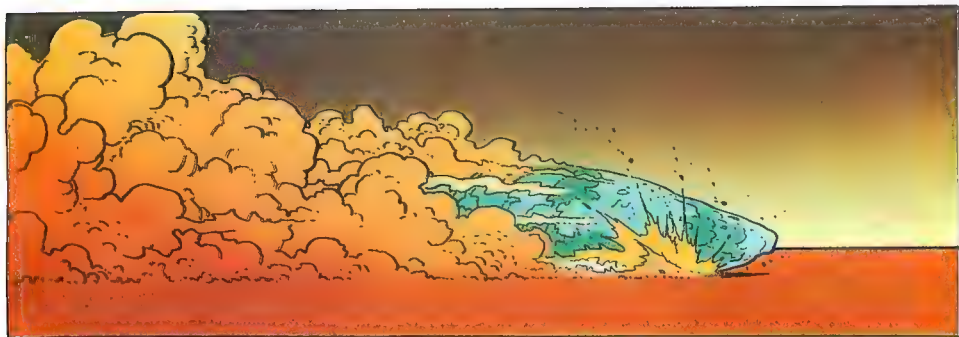
I RETTORAZZI BRU-  
CIANO ... MA LA NOSTRA  
TRAJETTORIA E'  
RELATIVAMENTE COR-  
RETTA, OZZA ... DOVE-  
MO ENTRARE IN  
CONTATTO ENTRO  
TRENTANOVE SECONDI!

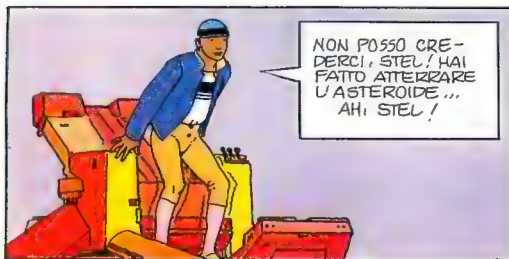
DI GIA'!?

ANDREAS  
10



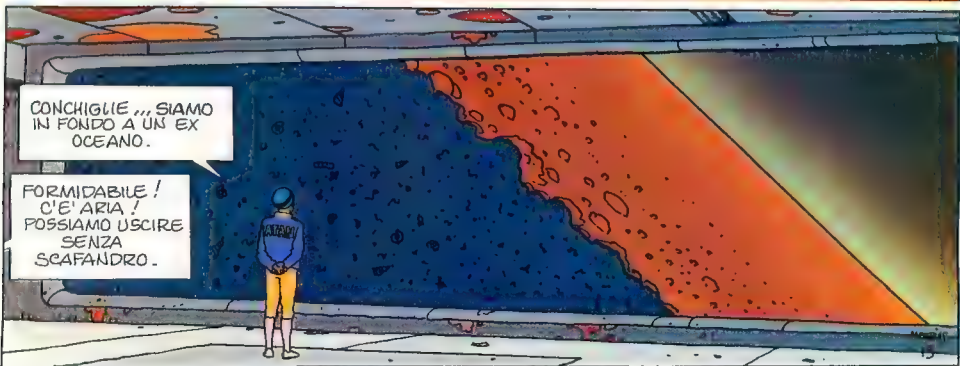
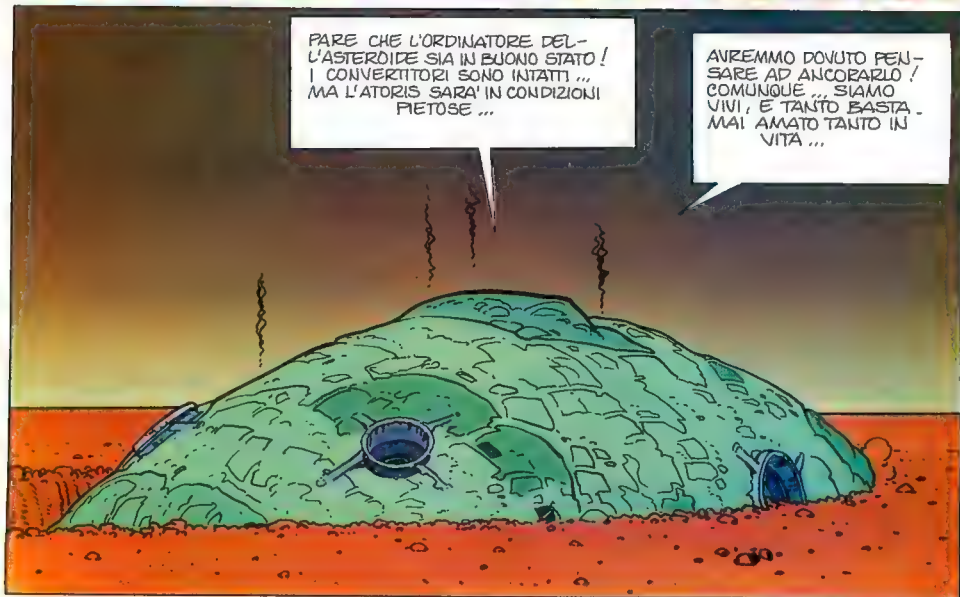




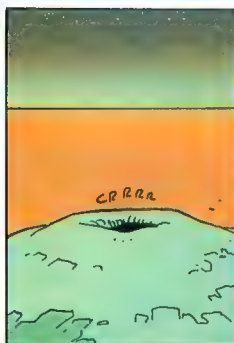
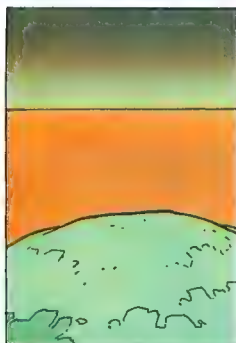


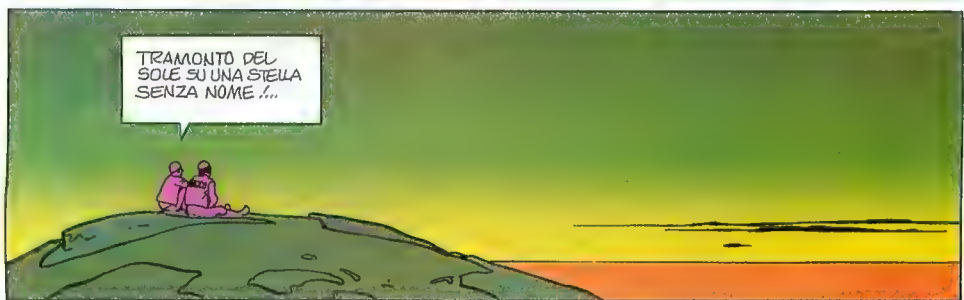
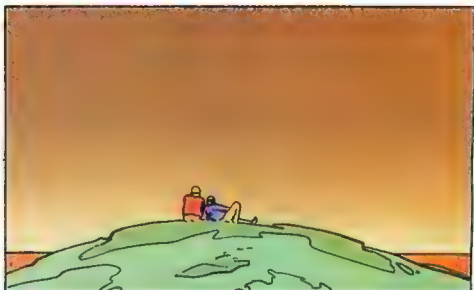
FARE CHE L'ORDINATORE DEL-  
L'ASTEROIDE SIA IN BUONO STATO!  
I CONVERTITORI SONO INTATTI ...  
MA L'ATORIS SARA' IN CONDIZIONI  
PIETOSE ...

AVREMMO DOVUTO PEN-  
SARE AD ANCORARLO!  
COMUNQUE ... SIAMO  
VIVI, E TANTO BASTA -  
MAI AMATO TANTO IN  
VITA ...

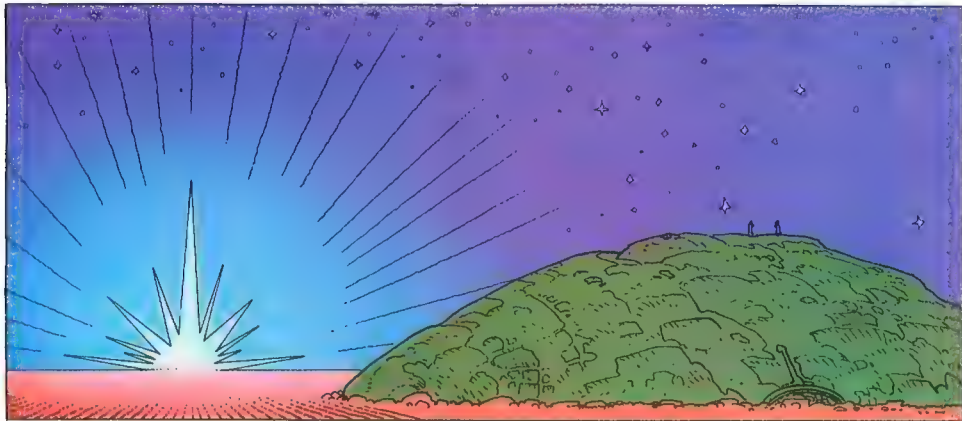
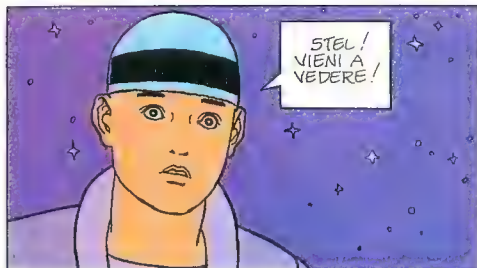


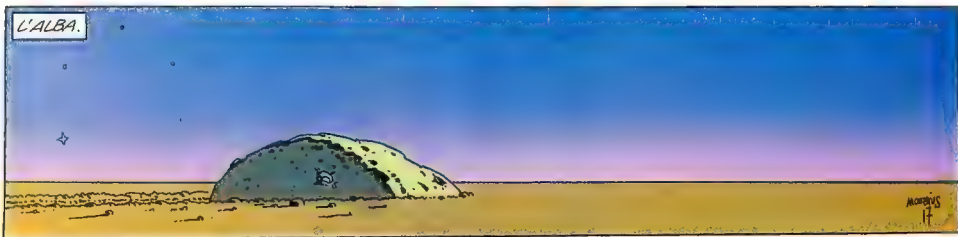




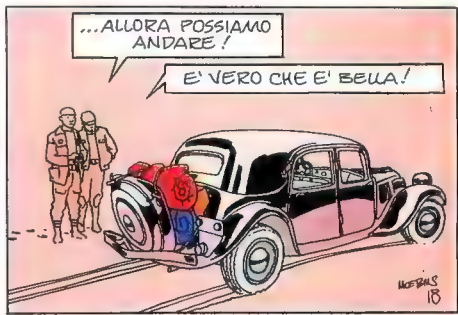
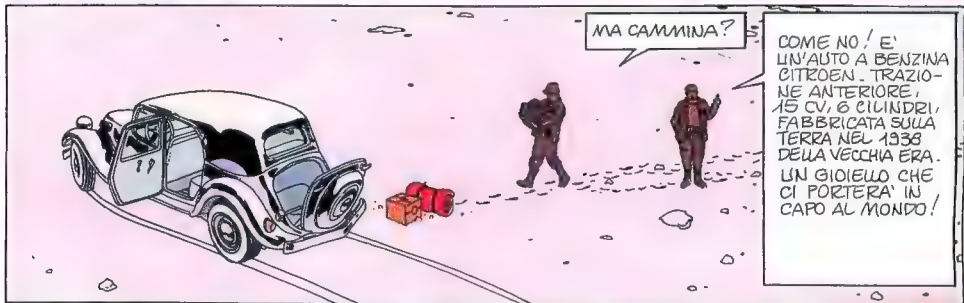
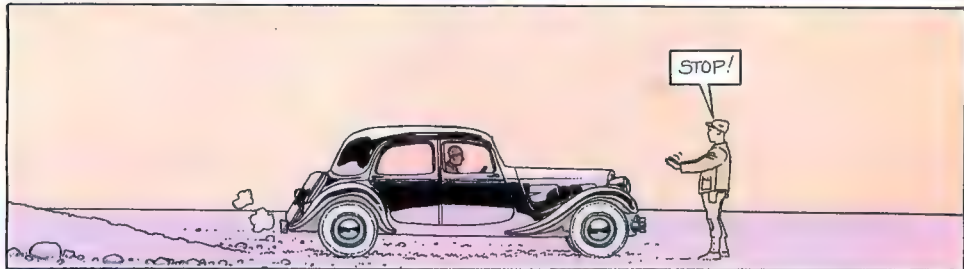
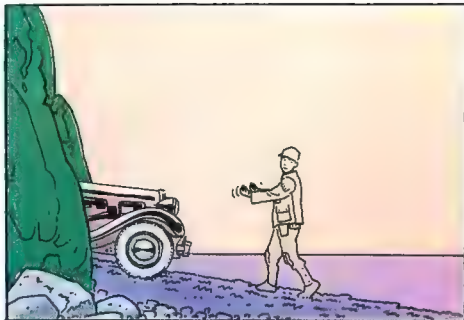
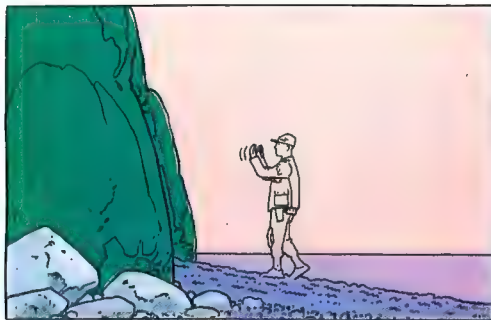


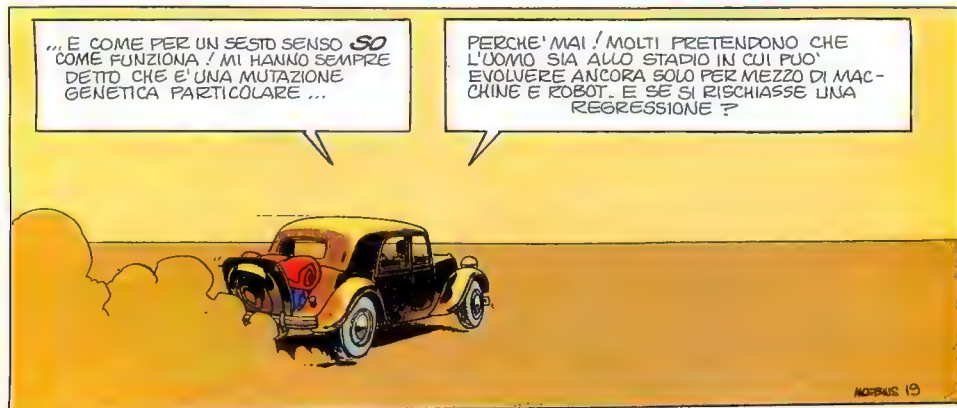
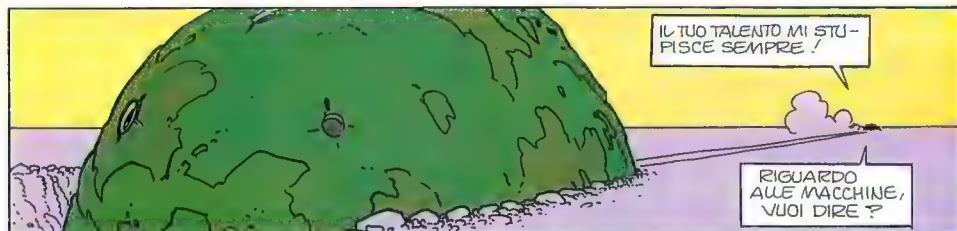














LE ORE DI VIAGGIO SCORRONO INTERMINABILI, SULLA PIATTA SUPERFICIE. POI SCENDE LA NOTTE.

SONO STANCO,  
HO LA NUCA  
INDOLENZITA!

ORA CI  
FERMIAMO.

E' CURIOSA  
LA POSIZIONE  
IN CUI SIE' STA-  
BILIZZATO IL  
SEGNALE, NO?  
MI DAI DA  
BERE?

BERE?

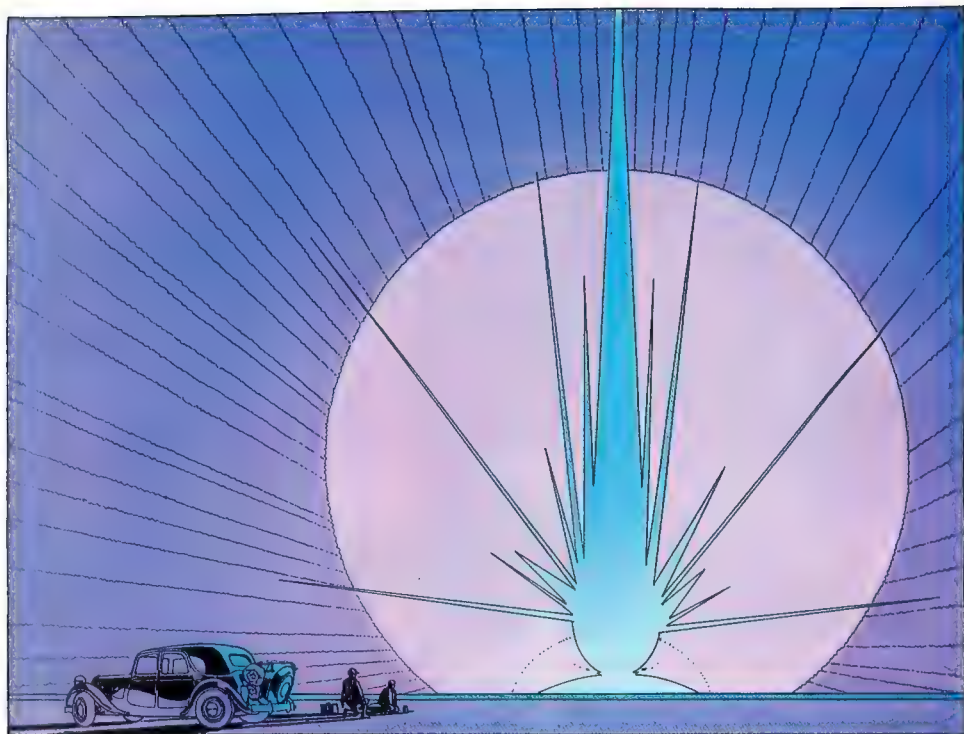
HAI NOTATO? IERI LA LUCE VENIVA DAL  
POLO NORD, PIU' O MENO COME IL SEGNALE  
RADIO ... SARA' TUTTO COLLEGATO ... L'ASTE-  
ROIDE, LA SCOMPARSA DEGLI ALTRI ...

E' POSSIBILE ... SENTO CHE  
ANDIAMO VERSO QUALCOSA  
DI STRAORDINARIO! HO  
FRETTA DI ARRIVARE ... CHE  
FORTUNA ESSERE ARRIVATI  
RELATIVAMENTE VICINI  
ALLA "COSA"!

NON E' STATA  
FORTUNA ...  
LA TRIAET-  
TORIA  
NON E'  
STATA  
SCELTA DA  
ME ...

DI BENE  
IN MEGLIO!

OOH!  
SEMBRA  
CHE IL  
SEGNALE  
RICOMINCI  
COME  
LA  
SCORSA  
NOTTE!...



PIU' TARDI...

E' PIU' POTENTE DELLA NOTTE SCORSA !  
PIU' COMPLESSO ... PIU' PRECISO ... MAGNIFICO !

OH ... LA MIA TESTA !  
E' COME SE "QUALCOSA" MI ...  
PALPASSE IL CERVELLO !

STEL !? STAI MALE ?  
SEI PALLIDO ... SE VUOI , TORNIAMO  
ALL' ASTEROIDE !

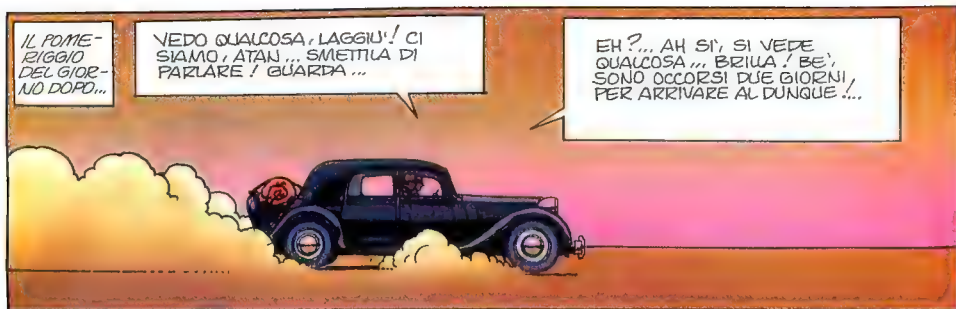
NO / VA MEGLIO !

DORMIAMO / DOMATTINA  
RIPRENDIAMO LA STRADA ...

LA STRADA !?!

MECHES 21





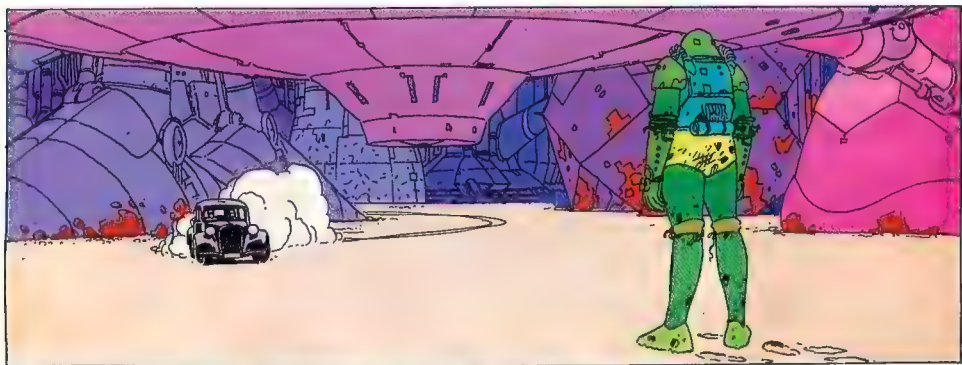


DELLE  
ASTRONAVI.



QUESTE NAVI SONO IN ROVINA DA TEMPO ...  
E HAI VISTO ? NESSUNA TECNOLOGIA  
UMANA TRA LORO !

DOVE SONO  
ANDATI GLI  
EQUIPAGGI ?

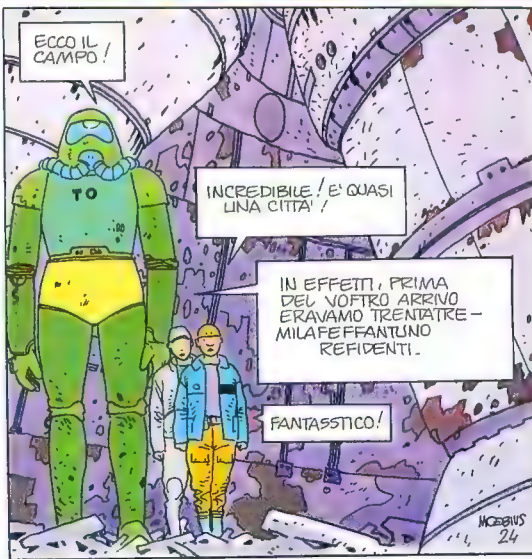
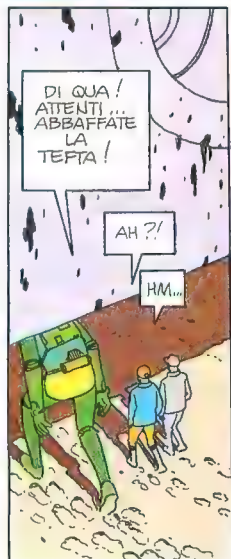


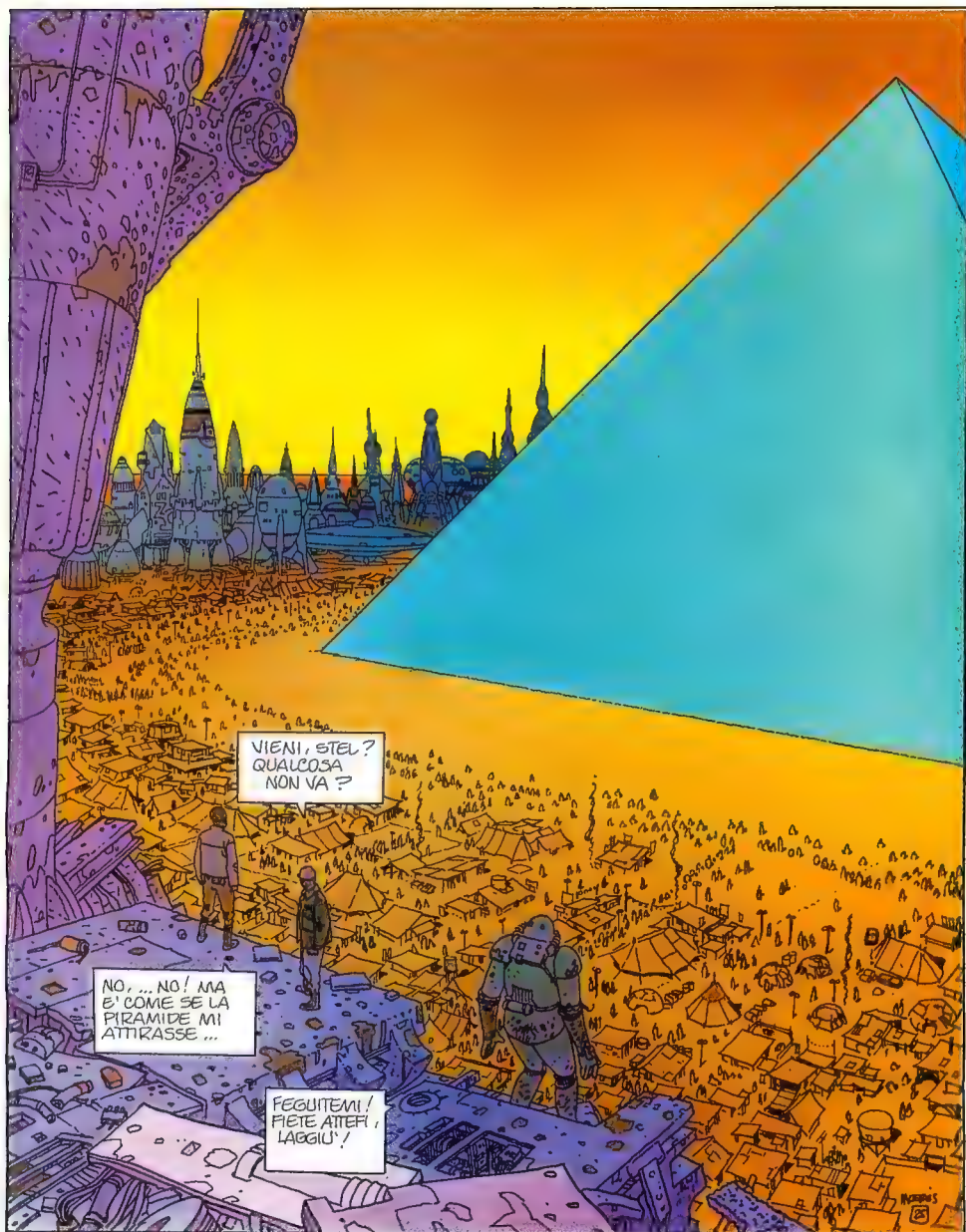
SI DIREBBE  
UN VECCHIO  
DENEBIANO ?  
COME SE NE  
VEDONO NEI  
DIPINTI DI  
TIQUILI !

CHE ROTTAME !  
MI FERMO ...  
STIAMO A  
VEDERE .

NOELHUIS  
23







VIENI, STEL?  
QUALCOSA  
NON VA ?

NO, ... NO! MA  
E' COME SE LA  
PIRAMIDE MI  
ATTIRASSE ...

SEGUITEMI!  
FIETE ATTERI,  
LAGGIU'!

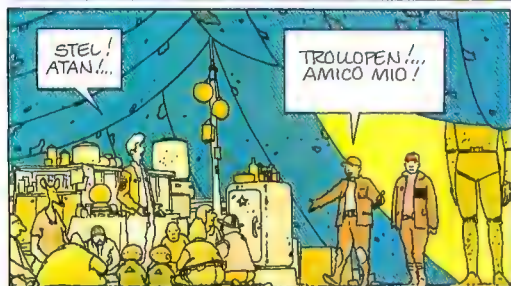




QUI FONDO RIUNITE PRATICAMENTE TUTTE LE RAZZE  
PENFANTI DELLA GALASSIA! FONDO VENTIDUE RAZZE  
VIVENTI E DICIDOTTO EFTINTE... COME AVETE OSSERVATO,  
IO FACCIO PARTE DELLE EFTINTE...

HM... CI SONO UMANI TRA LE VENTIDUE  
DELLA PRIMA CATEGORIA?

CERTO CHE FÌ... FONDO  
GLI ULTIMI ARZIVATI, HO  
APPENA IMPARATO LA VO-  
STRA LINGUA...



STEL!  
ATAN!...

TROUWOPEN!...  
AMICO MIO!



CHE STORIA, AH CHE  
STORIA!... VENITE,  
C'E' DEL CIBO CALDO!

SE NON E' TROPPO,  
CIBO E  
SPIEGAZIONI!



ERAVAMO APPENA ATTERRATI SUL GIGANTE,  
QUANDO GLI ORDINATORI SONO ANDATI IN TILT...  
ANDAVA TUTTO STORTO NELL'ASTEROIDE...  
POI IL SEGNALE!

ECCO  
QUALCOSA  
DA BERE!

ESATTAMENTE LA STESSA SEQUENZA PER  
CUI TUTTI SONO QUI: UN IMPULSO TELEPATICO  
IRRESISTIBILE... ATTERAGGIO A OGNI COSTO  
... E INFINE VICINO ALLA PIRAMIDE...

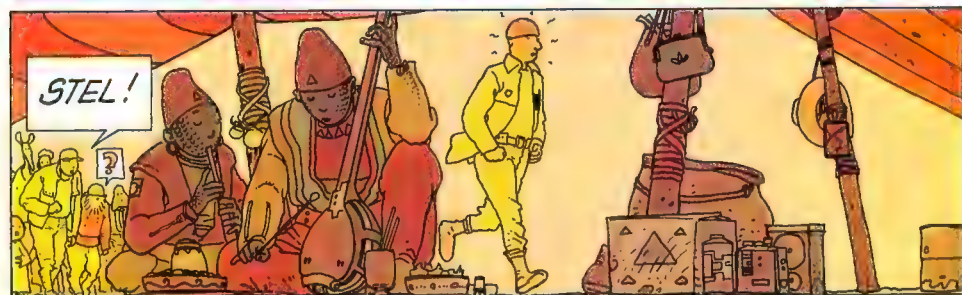
... ED E' DA  
MOLTO CHE ...?



NOI, DA TREMILADUECENTOCINQUANTA ANNI!  
E QUESTO MONDO E' TOTAL-  
MENTE DESERTO! AH...  
SE NON CI FOSSE LA PIRA-  
MIDE E IL CONVERTITORE  
DI MATERIA...

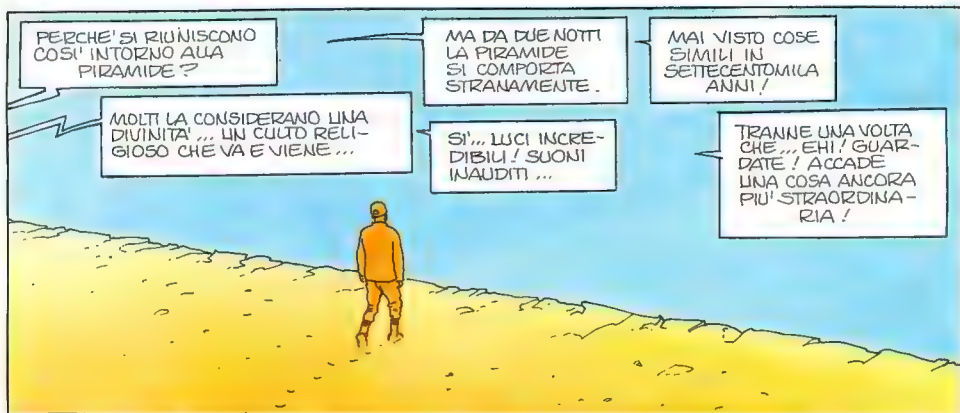
NOI SIAMO I PIU' VECCHI! IO STESSO SONO  
ARRIVATO QUI, SU STAEPA-FE DA  
SETTECENTOMILA ANNI IN TANTO LOCALE...  
SÌ, SIGNORI!

COSA?... MA...  
NESSUNA  
RAZZA VIVE  
COSÌ A LUNGO...



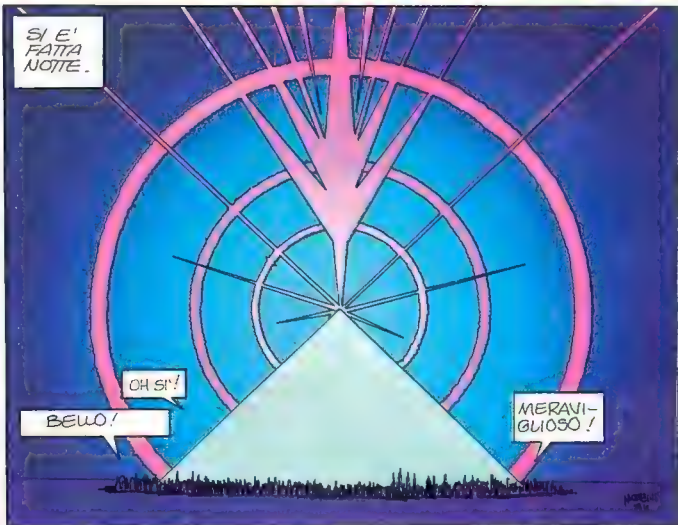




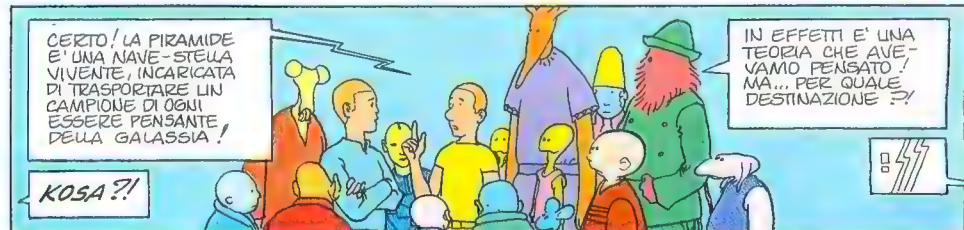








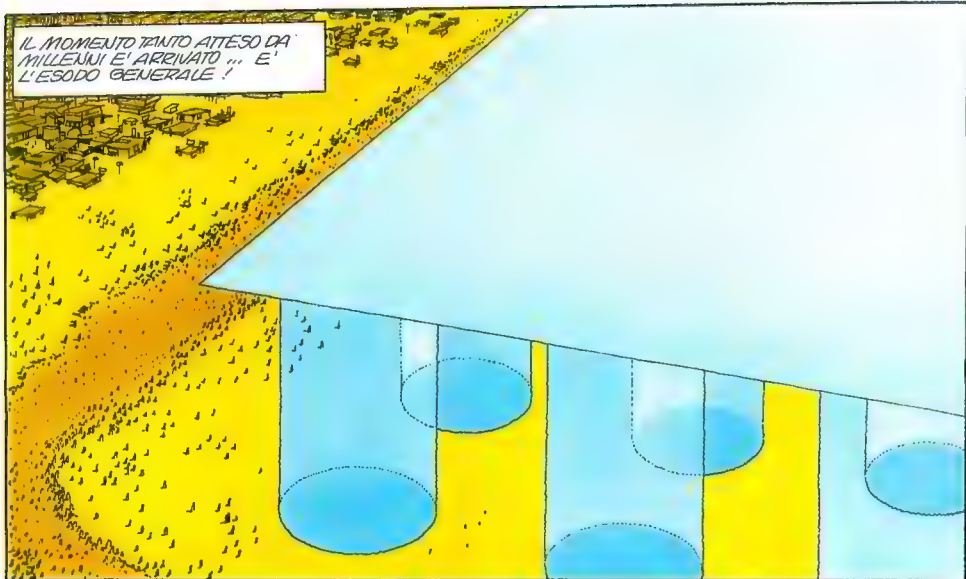




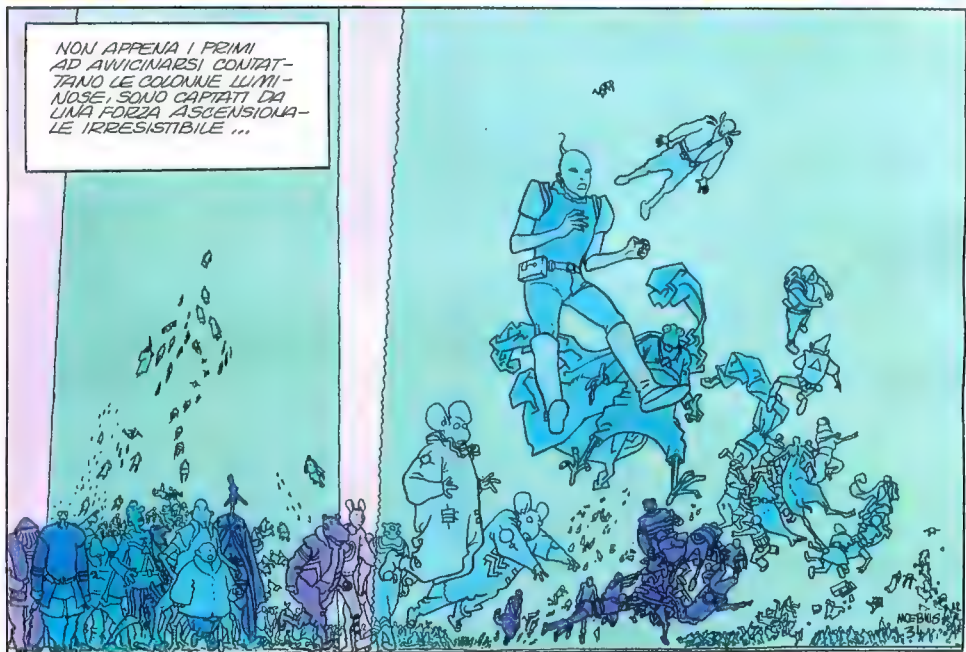


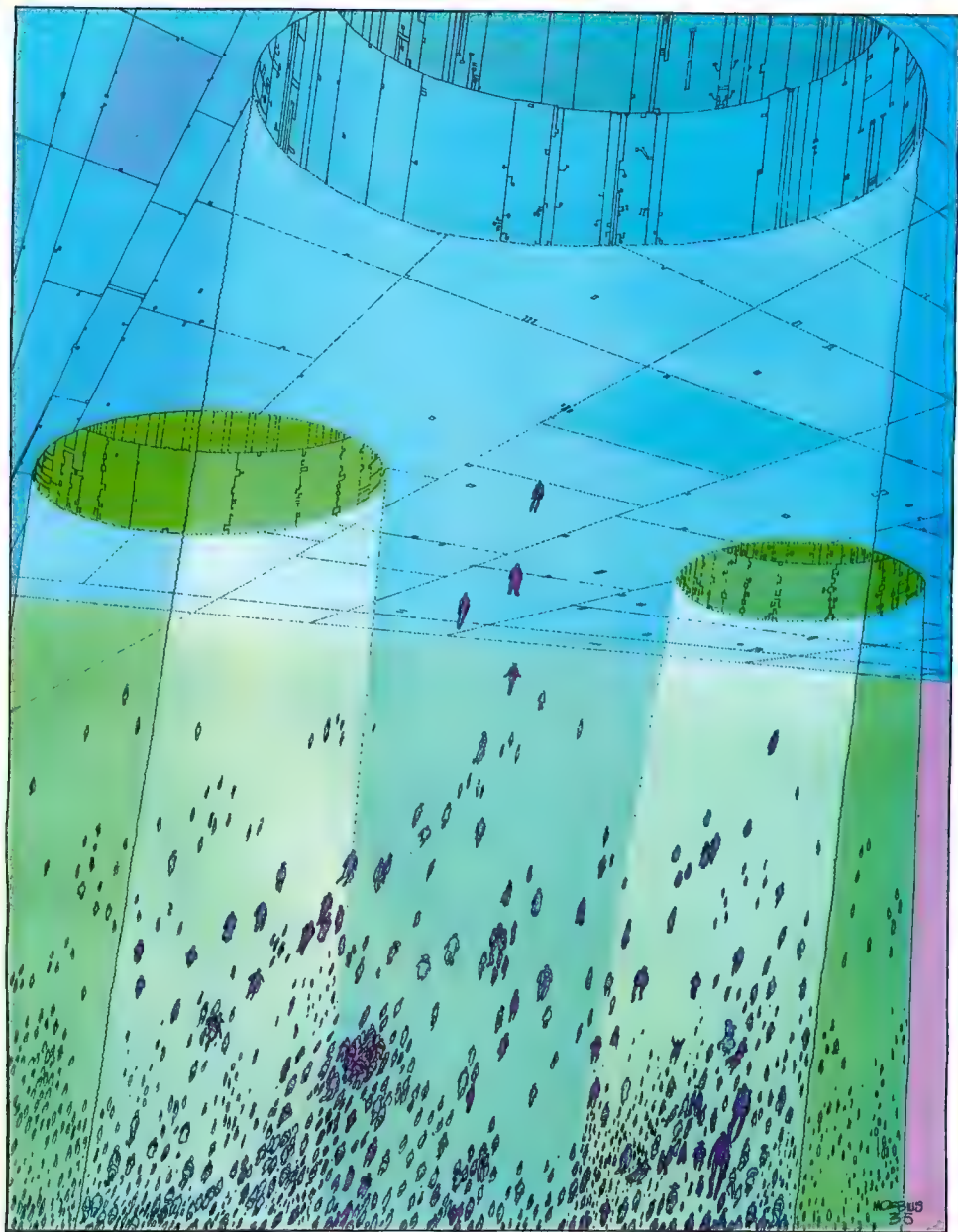


IL MOMENTO TANTO ATTESO DA  
MILLENNI E' ARRIVATO "... E'  
L'ESODO GENERALE !"

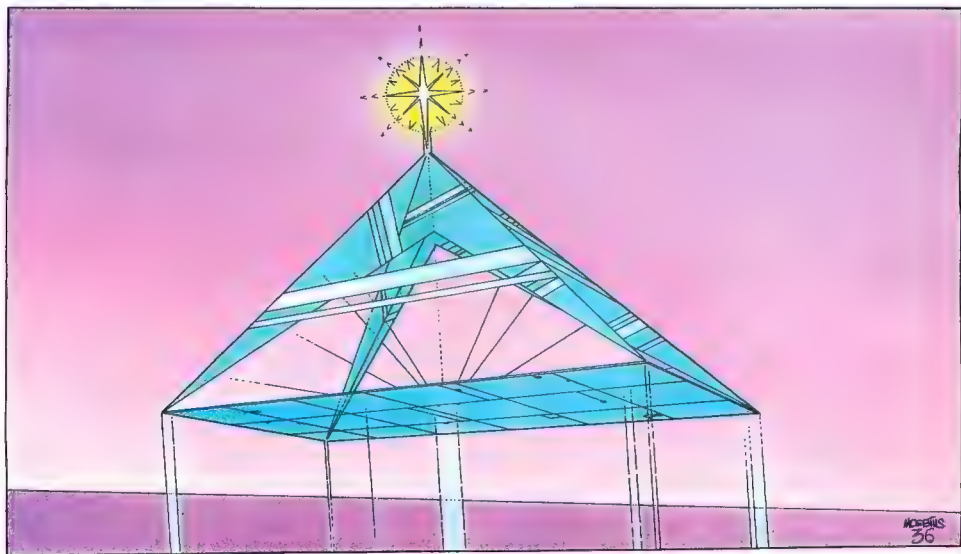
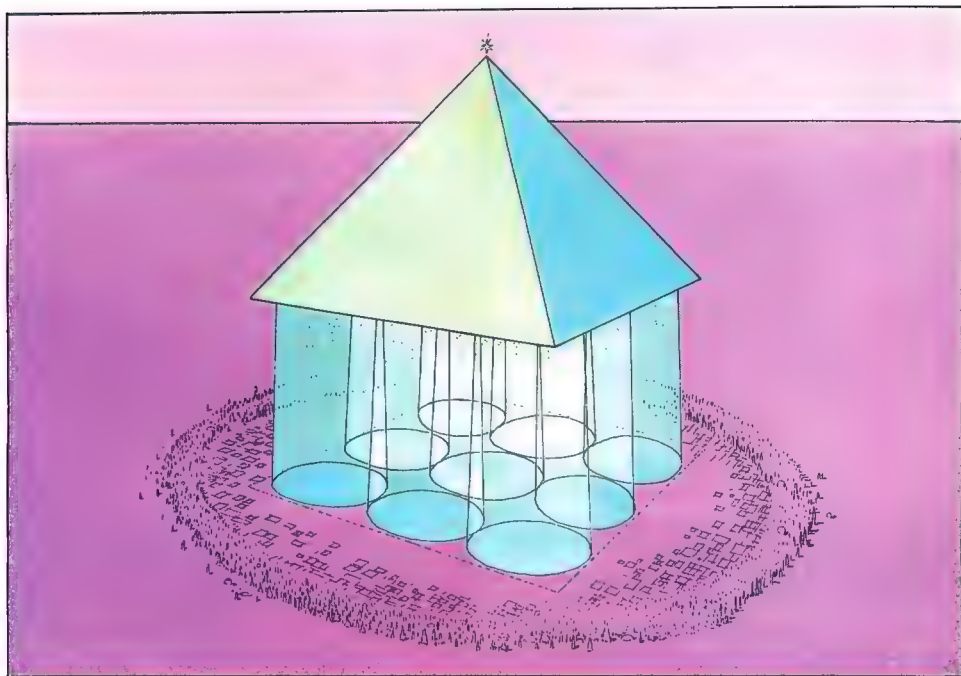


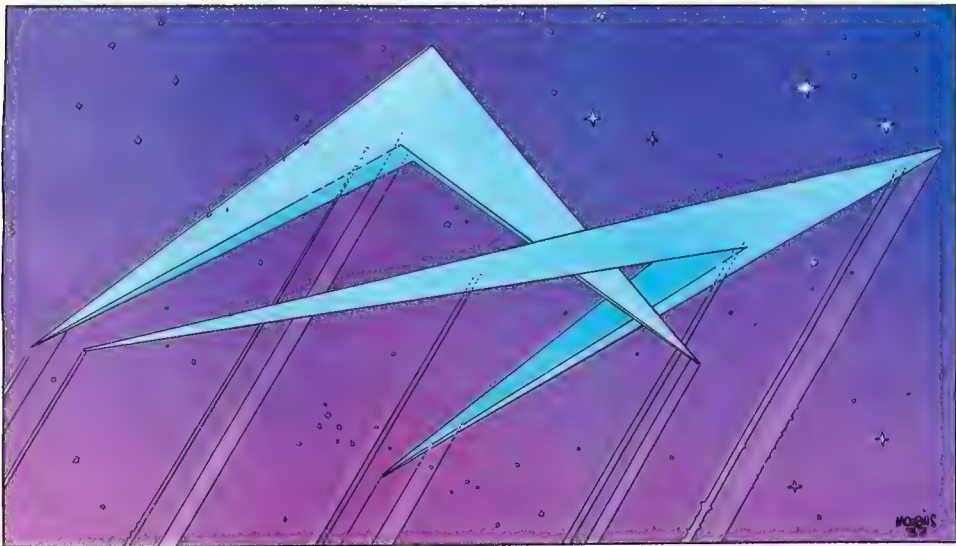
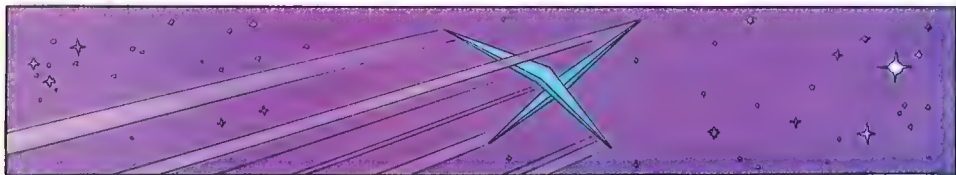
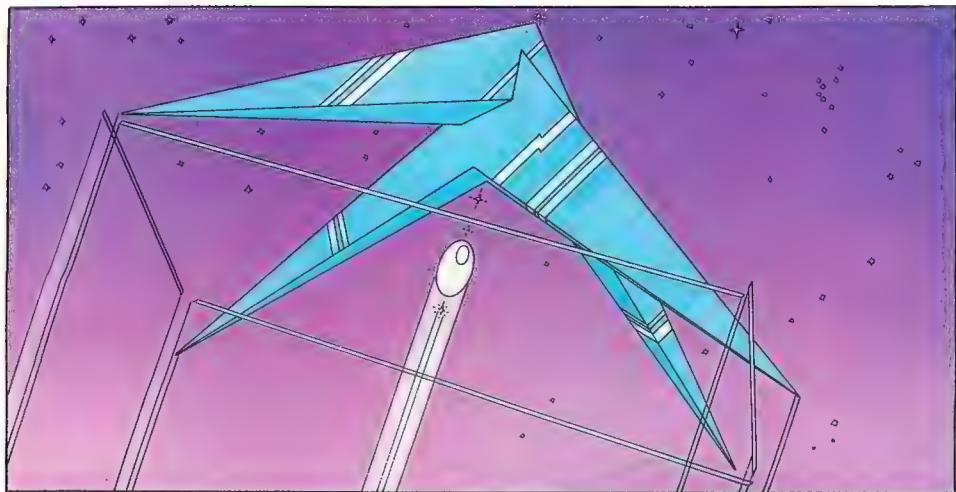
NON APPENA I PRIMI  
AD AVVICINARSI CONTAT-  
TANO LE COLONNE LUMI-  
NOSE, SONO CATTATI DA  
UNA FORZA ASCENSIONA-  
LE IRRESISTIBILE ...



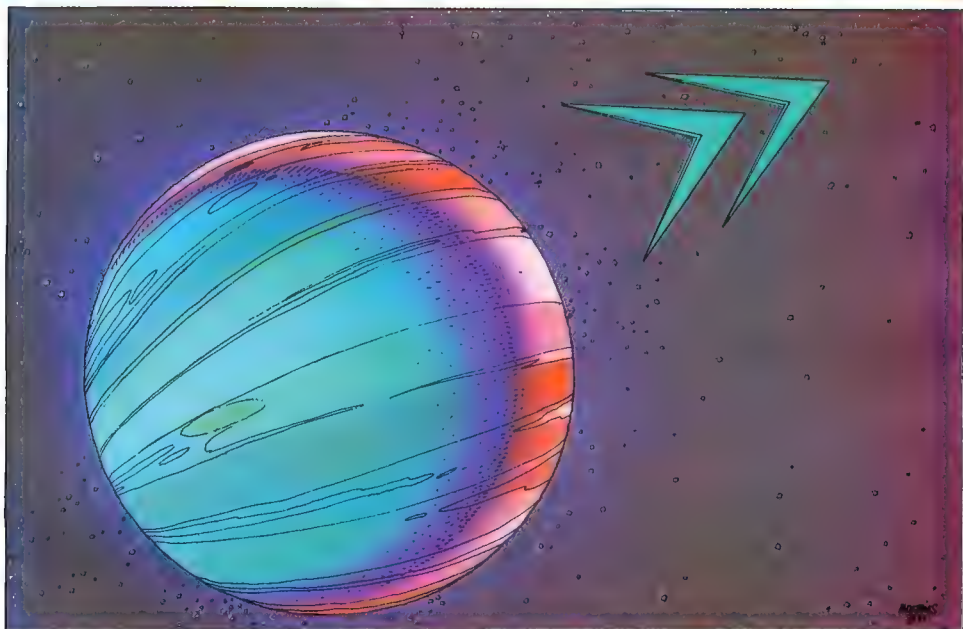
















**ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA**  
**"L'ETERNAUTA"**

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE  
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE  
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO  
DELLA EDITRICE COMIC ART**

**ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA**  
**COMIC ART**

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE  
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE  
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO  
DELLA EDITRICE COMIC ART**

**INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE  
L'ETERNAUTA & COMIC ART  
CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE  
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER  
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART  
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI  
INDIRIZZATE A:**

*«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - co. postale 70573007*

**SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE**

# CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995



Carissimi amici e Soci del Comic Art Club, i nostri periodici sono i seguenti:

**Comic Art** 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile

**L'Eternauta** 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile

**Grandi Eroi Serie Oro** (Sandman, Death, Deadman) 48 pp., lire 4.000; 64 pp., lire 5.000; 96 pp., lire 7.000, col., bross., mensile

**All American Comics** (The Book of Magic, Phantom Stranger, Enigma) 48 pp., lire 1.900; 64 pp., lire 2.900, col., spillato, mensile

**Horror** (Sandman) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile

**Collection** (Swamp Thing) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile

**Capolavori dei Comics** (Hellblazer) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile

**Detective Story** (Shade) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile

**Avventura** (Legend) 32 pp., b/n, spillato, lire 1.900, mensile

**I Classici** (Mandrake) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile

**Oscar dell'Avventura** (Phantom) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile

**Best Comics** (personaggi vari) 64 pp., lire 5.000; 80 pp., lire 7.000; 96 pp., lire 8.000, col., bross., mensile

**Letteratura Illustrata** (Humar) 64 pp., col., spillato, lire 2.800, mensile

Questo materiale potrà da Voi essere acquistato in edicola o essere richiesto presso di noi.

Secondo consuetudine offriamo agli associati al Comic Art Club molte facilitazioni:

I Soci del Club sono circa 1.000 e usufruiscono delle seguenti condizioni:

**Soci Benemeriti:** con 900.000 anticipate essi ricevono tutto il materiale editoriale come da programma del Club (vedi sotto) con spese a nostro carico;

**Soci Sostenitori:** versando una quota di iscrizione

di lire 80.000 essi ricevono tutto il materiale pagando al ricevimento con lo sconto del 50%. La quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994;

**Soci Ordinari:** versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono i volumi scelti nel programma 1995 con lo sconto del 30%. Anche in questo caso la quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi della Comic Art di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994.

Tutte le categorie di Soci hanno il diritto di poter richiedere materiale arretrato del Club e di tutti i periodici prodotti fino al 31 dicembre 1994 con lo sconto del 50% purché ordinino 300.000 lire di materiale (scontate a lire 150.000).

Tutti i volumi "Disney", anche quelli di nuova produzione, sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espresso volontà della Disney.

Costo degli abbonamenti dei periodici (per quelli non compresi nella seguente lista non esiste la formula dell'abbonamento):

**Comic Art** 12 numeri lire 84.000;

**L'Eternauta** 12 numeri lire 84.000;

**Flash Gordon n. 9 e n. 10** (anni 1938/39) saranno disponibili dal 1° novembre 1994 e coloro che si affretteranno a sottoscrivere l'iscrizione al Comic Art Club potranno riceverli versando un ulteriore contributo di lire 20.000 (i due volumi sono infatti prezzati a lire 50.000 cd).

Cari saluti.

**Rinaldo Traini**

## PROGRAMMA

[YK 155] WASH TUBBS  
Wash all'assalto - b/n - 80 pp. L. 40.000  
[YK 156] WASH TUBBS  
L'arca di Noè - Hobos - 88 pp. L. 40.000  
[NCN 335] TOPOUNO - sunday 1975  
col. - 56 pp. L. 32.000  
[NCN 336] TOPOUNO - sunday 1976  
col. - 56 pp. L. 32.000  
[NCN 337] TOPOUNO - daily 1986  
b/n - 96 pp. L. 32.000  
[NCN 338] TOPOUNO - daily 1987  
b/n - 96 pp. L. 32.000  
[NCN 339] AGENTE SEGRETO X-9  
b/n - 88 pp. L. 32.000  
[NCN 350] DICK TRACY  
b/n - 96 pp. L. 32.000  
[NCN 340] RIP KIRBY  
b/n - 48 pp. L. 32.000  
[NCN 341] RIP KIRBY  
b/n - 48 pp. L. 32.000  
[NCN 342] PHANTOM - sunday 1993  
col. - 56 pp. L. 32.000  
[NCN 343] PHANTOM - daily 1994  
b/n - 96 pp. L. 32.000  
[NCN 344] PHANTOM - daily 1977  
b/n - 88 pp. L. 32.000

[NCN 345] PHANTOM - daily 1978  
b/n - 88 pp. L. 32.000  
[NCN 346] MANDRAKE - daily 1957/58  
b/n - 88 pp. L. 32.000  
[NCN 347] MANDRAKE - daily 1958/59  
b/n - 88 pp. L. 32.000  
[NCN 348] MANDRAKE - sunday 1964  
col. - 56 pp. L. 32.000  
[NCN 349] MANDRAKE - daily 1992  
b/n - 88 pp. L. 32.000  
[SM 83] GORDON di A. Raymond  
Le nozze di Ming - col. - 40 pp. L. 50.000  
[SM 84] GORDON di A. Raymond  
La regina delle nevi - col. - 32 pp. L. 50.000  
[SM 85] Topolino aviatore postale  
col. - 36 pp. L. 40.000  
[SM 86] Topolino giornalista  
col. - 32 pp. L. 40.000  
[SM 87] Topolino e il tesoro di Clarabella  
col. - 40 pp. L. 40.000  
[SM 88] Topolino e il pirata Orango  
col. - 36 pp. L. 40.000  
[SM 89] Topolino e lo struzzo Oscar  
col. - 28 pp. L. 40.000  
[SM 90] Topolino agente  
della polizia segreta - col. - 48 pp. L. 40.000  
[SM 91] Topolino nella casa dei fantasmi  
col. - 40 pp. L. 40.000  
[SM 92] Topolino e l'uomo nuvola  
col. - 44 pp. L. 40.000  
[SM 93] Fratello Coniglietto  
e la nuova mastro - col. - 32 pp. L. 32.000  
[SM 94] L'albero dei soldi - col. - 32 pp. L. 32.000  
[SM 95] Ciao Paperino - col. - 32 pp. L. 32.000  
[SM 96] Paperi e Popere - col. - 32 pp. L. 32.000  
[GD 249] WALT DISNEY SUNDAY PAGES  
1947/1 - col. - 32 pp. L. 40.000  
[GD 250] WALT DISNEY SUNDAY PAGES  
1947/2 - col. - 32 pp. L. 40.000  
[GD 215] MICKEY MOUSE daily 1937/1  
b/n - 32 pp. L. 32.000  
[GD 216] MICKEY MOUSE daily 1937/2  
b/n - 32 pp. L. 32.000  
[GD 251] BRICK BRADFORD di P. Norris  
sunday 1959/60 - col. - 32 pp. L. 32.000  
[GD 252] BRICK BRADFORD di P. Norris  
sunday 1960 - col. - 32 pp. L. 32.000  
[GC 25] Grandi Capolavori Disney  
R. Scarpa [7] - b/n - 240 pp. L. 40.000  
[GC 26] Grandi Capolavori Disney  
L. Bollero [4] - b/n - 240 pp. L. 40.000  
[GC 27] Grandi Capolavori Disney  
G. B. Carpi [5] - b/n - 240 pp. L. 40.000  
[GC 28] Grandi Capolavori Disney  
R. Scarpa [8] - b/n - 240 pp. L. 40.000  
[GC 29] Grandi Capolavori Disney  
B. Wright [3] - b/n - 240 pp. L. 40.000  
[GC 30] Grandi Capolavori Disney  
J. Bradbury [2] - b/n - 240 pp. L. 40.000  
[GC 31] Grandi Capolavori Disney  
P. Murry [4] - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 32) Grandi Capolavori Disney C. Buettner - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(YK 157) L'Alber daily 1936/37 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(YK 158) L'Alber daily 1937/38 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(GR) TOPOILINO di Arnoldo Mondadori 1947/1 - 208 pp.	L. 100.000
(GR) TOPOILINO di Arnoldo Mondadori 1947/2 - 208 pp.	L. 100.000
<b>Totale</b>	<b>L. 1.054.000</b>
<b>Sconto</b>	<b>L. 974.000</b>
<b>Iscrizione</b>	<b>L. 80.000</b>
<b>TOTALE</b>	<b>L. 1.054.000</b>

## PIANO ECONOMICO

Cari amici e Soci del Comic Art Club, la produzione 1995 ammonta a versando la quota di Lire 80.000 si hanno le seguenti opportunità:

**Soluzione A**  
Acquisto totale della produzione e omaggio con volumi scelti sul Catalogo pari all'importo dell'iscrizione di L. 80.000 con acquisizione dell'intera produzione 1995 con lo sconto del 50% iscrizione  
**Spesa totale con Soluzione A** **L. 1.054.000**

**Soluzione B**  
Se come omaggio il Socio sceglie i due volumi di "Flash Gordon", dovendo defalcare L. 80.000 dalla produzione totale la spesa annuale sarà:  
Produzione completa (ved. Soluzione A) L. 974.000  
Omaggio scelto da defalcare L. 40.000  
**L. 934.000**

**Iscrizione** L. 80.000  
**Spesa totale annuale con Soluzione B** **L. 1.014.000**

Non è possibile calcolare l'economia che possono realizzare i Soci Ordinari (sconto 30%) poiché questi hanno la facoltà di acquistare solo il materiale di loro gradimento. Inoltre l'abbonamento dei soci Benemeriti è stato fissato in L. 900.000.

## REGOLAMENTO

- 1) Le iscrizioni per il 1995 si aprono il 1° novembre 1994.
- 2) La quota di iscrizione per il 1995 per Soci Sostenitori e Ordinari è di L. 80.000 (ottantamila) per l'Italia e l'Estero. I Soci Sostenitori usufruiscono dello sconto del 50% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente regolamento. I Soci Ordinari usufruiscono dello sconto del 30% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente regolamento (ad eccezione dei volumi Disney sui quali viene applicato lo sconto del 50% a tutte le categorie di Soci).
- 3) Il Socio Benemerito all'atto dell'iscrizione paga, con

una unica quota (Lire 900.000), l'intero ammontare della produzione 1995 maturando così il diritto a ricevere tutto il materiale editoriale del Programma '95 realizzato nel corso dell'anno dalla Casa Editrice Comic Art, comprese le edizioni "fuori quota", le eventuali sorprese e tutti gli omaggi.

Sono escluse tutte le serie non contemplate nel programma. La quota di Socio Benemerito per il 1995 è stata fissata in Lire 900.000 con un'economia rispetto al Socio Sostenitore (che pur usufruisce del 50% di sconto) di Lire. 1.458.000.

Il Socio Benemerito riceve (a differenza delle altre categorie di Soci) il materiale a domicilio, senza l'addebito delle spese postali e di spedizione.

4) Gli omaggi riservati ai Soci Sostenitori e Ordinari che si siano iscritti entro il 31.01.95 sono rappresentati da:

- due volumi di "Flash Gordon" di A. Raymond - tavole domenicali del 1938/39 a 4 colori (fotografate dagli originali) salvo il pagamento della differenza (i volumi costano Lire 50.000 cadauno);
- oppure:
- pubblicazioni da scegliere tra quelle editte dalla Comic Art per un importo di Lire 80.000 a prezzo di copertina (senza sconto); tra gli omaggi sono comprese tutte le pubblicazioni periodiche della Comic Art diffuse attraverso le edicole, purché editte fino al 31.12.94.

**ATTENZIONE! Usufruiscono dell'omaggio solo quei Soci che si siano iscritti o abbiano rinnovato la quota di iscrizione entro il 31.01.95.**

5) Gli arretrati sono venduti a prezzo pieno senza sconto (cioè al loro prezzo di Catalogo), ma è possibile usufruire dello sconto del 50% (per tutte le categorie di Soci), purché l'ordinazione non sia inferiore a Lire 300.000 (trecentomila) a prezzo di Catalogo. Sono considerati arretrati i volumi editti fino al 31.12.94. I volumi editti dopo tale data fanno parte naturalmente del programma 1995.

6) I Soci Sostenitori, che siano cioè abbonati a tutte le pubblicazioni prodotte nel corso del 1995, hanno facoltà di chiedere la sostituzione di pubblicazioni non gradite con altre "fuori quota" o arretrate di pari importo. Non è possibile sostituire materiale acquistato negli anni passati o comunque prodotto fino al 31.12.94.

7) I Soci, sia Sostenitori che Ordinari, possono acquistare una sola copia per ciascun titolo.

8) Tutte le spese postali e di spedizione sono a carico dei Soci Sostenitori e Ordinari e sono state fissate nella cifra forfettaria di Lire 4.000 per ciascun pacco.

9) Il Socio, sia Sostenitore che Ordinario ha facoltà di rinunciare alla sua qualità di Socio in qualsiasi momento, nel corso del 1995 dando luogo alla cessazione di tutti gli obblighi verso il Club. Tale rinuncia dovrà essere comunicata per lettera raccomandata. La quota associativa non verrà restituita.

10) Tutti gli importi in denaro, in assegno o in vaglia e le richieste di materiale o le comunicazioni, vanno indirizzate a:

### COMIC ART

Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma  
c/c postale 70513007  
Tel. (06) 5413737 (5 linee R.A.)  
Telefax (06) 5410775 (linea sempre inserita)

Riassumendo, i Soci del Comic Art Club si dividono in 3 categorie:

## SOCI BENEMERITI

Versano la quota di Lire 900.000 ricevendo tutto il materiale del Programma '95 prodotto nel corso dell'anno dalla Editrice Comic Art, con la franchigia delle spese postali e di spedizione (vedi punto 3), con esclusione delle pubblicazioni non contenute nel Programma '95, usufruendo per gli arretrati della particolare forma di sconto del 50% quando l'importo raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) (vedi punto 5). È possibile invece ordinare quali arretrati tutte le pubblicazioni periodiche editte dalla Comic Art e diffuse attraverso le edicole, purché prodotte fino al 31.12.94.

## SOCI SOSTENITORI/ABBOGNATI

Versano la quota di Lire 80.000 e si impegnano ad acquistare la produzione della Editrice Comic Art pubblicata nel Programma '95 con lo sconto del 50%. Il materiale editoriale alla sua uscita viene spedito per posta al Socio Sostenitore a sue spese o ritirato direttamente. Gli arretrati, se disponibili, possono essere acquistati solo al prezzo previsto dal Catalogo, a meno che l'ordinazione non raggiunga Lire 300.000 (trecentomila), nel qual caso viene applicato lo sconto del 50% (vedi punto 5). Nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici.

## SOCI ORDINARI

Versano la quota di Lire 80.000 ma, poiché usufruiscono dello sconto del 30%, hanno ampia facoltà di scelta limitando la richiesta ai soli titoli desiderati. Le ordinazioni e preferenze possono essere definite all'atto dell'iscrizione o di volta in volta. Il materiale editoriale viene spedito al Socio Ordinario a sue spese o ritirato direttamente. Anche per i Soci Ordinari vale la clausola prevista al punto 5, e cioè che tutti gli arretrati vengono venduti al prezzo di catalogo; ma se l'ordinazione raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) viene applicato lo sconto del 50% (nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici).



**Tutti i volumi "Disney" sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.**



# POSTERNA

Carissimo Eternauta, ti scrivo dalla provincia di Bari e ho un paio di cose che mi stanno sullo stomaco. Prenditi un digestivo, dirai tu; eh-bene, in un certo senso si tratta proprio di cose "indigeribili" e per questo voglio parlarne. Chissà, forse sfogandomi un poco potrei sentirmi meglio. Sono un lettore onnivoro, nel senso che leggo quotidianamente una dose massiccia di fumetti, e provo ormai una sorta di disgusto per tutto ciò che esce attualmente in edicola, fatte le dovute, rarissime eccezioni. La Fenix e la Marvel, con le dovute differenze di storia passata e di qualità media, stanno bombardando l'edicola con tonnellate di carta, al punto che mi verrebbe quasi voglia di desistere, di non comprare più nulla, per non fare il gioco di chi vuole stordire il lettore con la quantità piuttosto che sorprenderlo con la raffinatezza e la bellezza del prodotto editato. Poi, debbo confessarlo, non resisto: non ci riesco proprio! Passo davanti al mio edicolante, lui mi guarda col sorrisoletto malizioso di chi sa già che l'avrà vinta, e mi ammanna la solita, incredibile mole di fumetti neonati! La mania dei numeri uno e dei numeri speciali! Una volta, e sto parlando di non più di un paio d'anni fa, gli "speciali" erano tali perché gli editori li centellinavano, facendo impazzire i lettori appassionati come me. Adesso basta andare ad una qualsiasi mostra del fumetto per

vedersi sbattere davanti degli albi fuori serie, che poi altro non sono se non dei semplicissimi e modestissimi numeri ordinari con su una copertina diversa, "gold" magari! Uno sciame di ragazzini urlanti accorrono a spolverare gli scaffali, per cui agli editori non resta altro da fare: mettere in cantiere un altro speciale! Non è in questo modo che si fa del bene al fumetto! Le riviste come la tua, che stanno definitivamente tramontando, hanno resistito alla moda imperante come dei dinosauri stupendi ma prossimi a capitolare sotto ai colpi della selezione naturale. La selezione, però, non sempre porta verso il miglioramento...

**Luigi de Rampantis**

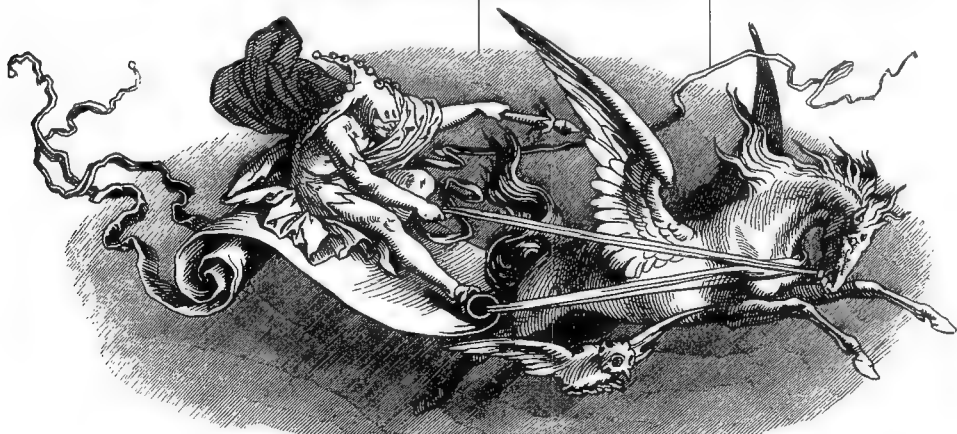
*Caro Luigi, il tuo sfogo può in un certo senso essere il nostro, soltanto che la posizione che abbiamo - quella di editori - ci offre allo stesso tempo un punto di vista privilegiato e una serie di incombenze superiori a quelle di un semplice lettore. Dobbiamo sforzarci di comprendere, di capire le tendenze del mercato, di intuire la direzione che sta prendendo la società a livello sociologico, per poi decidere se e come andare avanti nella quotidiana e difficilissima battaglia dell'edicola. Non molle-remo, perché non è nel nostro costume, ma non è possibile continuare a pensare a "L'Eternauta" e a "Comic Art" come ai due baluardi contro il livellamento del fumetto verso il*

*basso: sono due prodotti editoriali, e come tali vanno confezionati e poi venduti. La nostra Casa Editrice, nata intorno all'ambizioso progetto di diffondere il fumetto d'autore in Italia, sta diversificando da tempo le proprie proposte per arrivare ad un pubblico sempre più vasto di lettori, sperando poi di dirottare una parte dei neofiti verso le due riviste più "preziose" che produciamo. Staremo a vedere.*

Caro Eternauta, sono un ragazzo di sedici anni che conosce poco i fumetti ma che ha iniziato a collezionarli con grande avidità. Volevo chiederti una cosa: farete ancora gemellaggi con la "Bonelli Editrice"? Uscirà mai un libro dello spiritoso personaggio di "Anastasia Brown" di Dal Prà/Alessandrini? Potrei avere qualche notizia in più su Roberto Dal Prà? Alessandrini lo conosco da "Martyn Mistère" e lo reputo tra i migliori disegnatori italiani, anche se non conosco tutti i virtuosi della matita del nostro Paese.

**Andrea Conidi**

Caro Andrea, i gemellaggi con la Bonelli sono graditi a tutti: a noi, perché danno alle nostre riviste un'impennata di popolarità; ai disegnatori, perché possono sbizzarrirsi con esiti molto spesso entusiasmanti; alla Bonelli, perché sappiamo con certezza che l'editore milanese ama portare avanti delle "joint" di qua-





lità. Per questo motivo, non escludo altre fittive e stimolanti collaborazioni. Il libro di "Anastasia Brown" è già uscito nella collana "Best Comics"; puoi richiederlo a noi come arretrato o acquistarlo in una delle librerie servite da "Alessandro Distribuzioni". Riassumere in breve la carriera di Roberto Dal Prà non è cosa semplice, visto che è un autore sulla breccia da diversi anni. Tra le sue fatiche più accattivanti e famose, ricordiamo la bella serie di "Jan Karta", realizzata col bravo Rodolfo Torti, che gli ha fatto conquistare fama internazionale e numerosi premi in tutta Europa. Ha collaborato, inoltre, con molti "big" del fumetto mondiale, tra i quali basti ricordare il mitico Gimenez. Attualmente, collabora strettamente a vari progetti della nostra casa editrice.

Carissima, gentile, egregia redazione de "L'Eternauta", è un vostro servile servo che osa rivolgersi a voi per alcune modeste, inutili questioni: voi che gestite, studiate, programmate, pubblicate, in conformità con le leggi vigenti, analizzate, discutate il problema, lo debellate, siete operativi, voi che assumete il personale, siete bravi direttori e corresponsabili, a volte anche sim-

patici, a volte meno, usate tutte le proprietà, le fiscalizzazioni, i tassi di interesse, le strutture e le sovrastrutture governative, informative a mezzo stampa, nel momento in cui avete nelle sale stampa, le conferenze stampa e se le condizioni atmosferiche risultano compatibili ed accettabili potete inserirle nei vostri diagrammi aziendali con la certa riuscita del progresso in termini del confronto produttivo e realizzativo per trovare una certa probabilità di successo sulla base del campione da voi raccolto ed elaborato secondo la teoria di Frederick Schumann: un bel passo avanti.

Mi ero accorto di alcune impazienze negli ultimi numeri: cos'è (pardon, "cos'è" non si dice), avete ricevuto troppe telefonate del tipo: «...basta con le storie stracciate, divise in più parti, quasi fino a confondere l'intero significato...», oppure:

«...basta con le storie di autori che non si sa nemmeno cosa siano...», infine: «...allora, ci date Moebius, o no?».

E Moebius è arrivato, contenti? Storia intera, a colori, quarto episodio di un qualcosa che continua

e continuerà. Peccato, non lo sapremo mai. E certo, lo so, è difficile chiedere i diritti, certi non li danno, altri fanno finta di trovarsi al bagno (pardon, "bagno" non si dice) o fuori per lavoro, sono troppo impegnati con le segretarie, i colori, i suoni, le fantasie, la traduzione... mille problemi...

Non riesco a parlare proprio come l'italiano comanda. Tutti quei verbi aggettivati, quei sostantivi programmatici verso la realizzazione di una nuova lingua con delle estremità pensanti sicché il

cervello sia scagionato dall'occuparsi di una pesante traduzione e possa dedicarsi alla ricerca, all'interesse, alla capitalizzazione degli argomenti, alla situazione, dimostrandole con i fatti...

**Alessandro**

Dunque, andiamo per ordine. Il tuo cognome non si decodifica assolutamente, e quindi abbiamo preferito ometterlo piuttosto che andare per tentativi. Poi, come tu stesso ci hai invitato a fare, abbiamo tagliato qualche piccolo stralcio del tuo coinvolgente intervento, senza comprometterne però, almeno a nostro avviso, la carica ironica e dissacrante. Siamo contenti di avere scoperto che sotto la confusione sintattica, peraltro voluta, che pervade la tua lettera, c'è una mente lucida e brillante, smaltiziata al punto giusto per poter parlare con gli altri come si fa con se stessi, dando la stura ad un monologo che da interiore diventa scritto senza per questo perdere la velocità e il dinamismo del pensiero. Non commentiamo ulteriormente ma speriamo che tu ci scriva ancora, con il tuo stile/non stile a cascata che tanto ci ha divertiti.

**L'Eternauta**

# Retrospettiva Mondiali '94

di Roberto Genovesi

**Diciamoci la verità: ci è andata davvero bene. Per come si erano messe le cose all'inizio sembrava che la nostra Nazionale di calcio fosse in procinto di fare le valigie appena dopo il primo turno ed invece grazie alla "fortuna" di Sacchi l'Italia è vice campione del mondo.**

**P**robabilmente vi sarete fatti una scorpacciata di partite ed ora al solo pensiero di un pallone che si muove su un prato verde vi viene la nausea. Se è così non

continuate a leggere ma se siete tra coloro, noi compresi, che al termine della finale si sono messi alla caccia delle partite dei campionati dei paesi europei diffusi da Tele +2 o hanno continuato a fare partite simulate sui personal computer allora accovi una cartellata di CD interattivi realizzati per racchiudere in un piccolo disco d'argento la storia dei mondiali di calcio aggiornabile con i dati dell'ultima competizione.

Riteniamo che siano quattro i prodotti più validi usciti sui mercati e se ve li siete persi prendete carta e penna e continuate a leggere. Al primo posto mettiamo i *Mondiali di Calcio della Editel*. Si tratta del prodotto più valido dal punto di vista del rapporto tra software ed utente per la facilità e la chiarezza con le quali si accede alle informazioni. Due i difetti: l'impossibilità di aggiornamento dei dati e la mancanza di immagini in movimento.

Al secondo posto ideale vediamo bene Usa '94 World Cup della Philips CD-I. Belle le immagini in movimento, grazie alla tecnica Digital Video, che vengono così riprodotte in Full Motion Video.

Al terzo posto della classifica dei migliori CD interattivi sui Mondiali di Calcio troviamo, a nostro parere, i *Mondiali di Calcio del glorioso [chi*

scrive ne è un appassionato lettore da sempre] Guerin Sportivo. Si tratta di un'opera realizzata con la collaborazione della MGE Communications, sia per formato MS-Dos che per formato

Macintosh. La sezione dei filmati, a differenza del prodotto Philips, non appare a tutto schermo ma all'interno di riquadri, ma la competenza degli autori assicura comunque una qualità di altissimo livello a questo CD. Chiude idealmente la nostra cartellata *Mondiali* realizzato dalla IC Intercomputer e distribuito dalla Leader. Un programma che contiene la storia delle 15 edizioni della celebre competizione a squadre nazionali con dati su 516 partite, 152 paesi e 3439 giocatori oltre ai profili dei 93 più grandi calciatori di tutti i tempi. Appuntamento ai prossimi mondiali.

#### SPECIALE:

##### GUERRE STELLARI

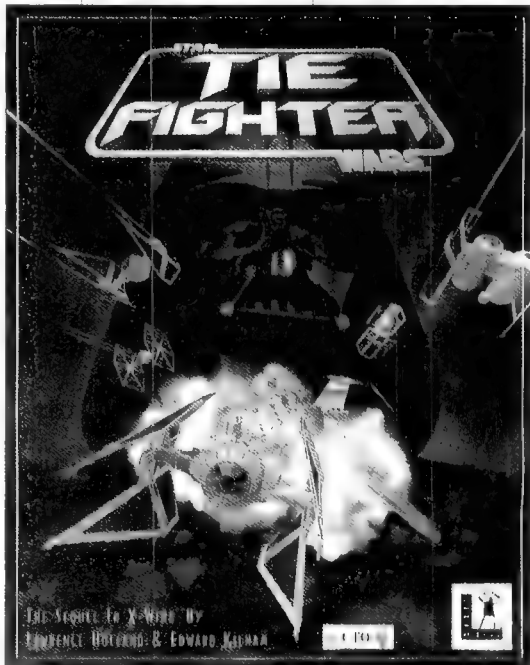
Saranno anche considerati i "cattivi" di turno. Saranno brutti, grossi e neri (anche se le loro divise sono di un

candido bianco) ma i soldati dell'esercito imperiale hanno sempre avuto sul sottoscritto un enorme fascino. È ovvio che, come molti di voi, filassi per Luke & C. ma il malcelato desiderio

di provare un giorno a vestire quelle divise così maestose ed avere a disposizione quelle armi così avanzate non mi ha mai abbandonato. Per quelli come me è arrivato ora il momento della riscossa. Grazie a *TIE Fighter*, prodotto dalla LucasArts sulla scia delle regole di *X-Wing* e distribuito come il suo gemello dalla C.T.O. di Bologna, potrò mettermi al comando di uno dei tanti velivoli della flotta imperiale per dare la caccia ai componenti dell'alleanza ribelle.

Graficamente *TIE Fighter* si presenta come qualcosa di eccezionale. Superbe le immagini, le simulazioni belliche, gli effetti speciali. Dal punto di vista della giocabilità la musica non cambia. Al fortunato possessore di questo videogioco sono garantite ore e ore di divertimento.

Naturalmente, come per *X-Wing*, l'avventura del pilota alle prime armi inizia all'Accademia (questa volta Imperiale). Poi si passa al training con percorsi e punteggi prefissati ed infine si accede ad uno degli apparecchi della flotta per iniziare a menare le mani sul serio. La scelta può essere effettuata tra





cinque apparecchi: TIE Fighter (caccia privo di scudi ma agile e versatile), TIE Interceptor (più agile e veloce del precedente e dotato di quattro cannoni laser), TIE Bomber (più lento degli altri due ma assai più potente con i suoi siluri protonici), TIE Advanced (l'ultimo nato della scuderia imperiale, potente ma prodotto in numero limitato), Assault Gunship (piccola cannoniera monoposto dotata di cannoni a ioni). TIE Fighter non si limita alla funzione di sequel di X Wing ma ne amplia e ne migliora le caratteristiche con una trama ancora più complessa e coinvolgente ed una velocità davvero frenetica. Valetti un giudizio di confronto? Ebbene TIE Fighter vince naturalmente ai punti sul suo predecessore ma si tratta di due giochi che vedono la stessa vicenda da due punti di vista così diversi che non possedere entrambi sarebbe un delitto. Correte dunque al più vicino negozio di videogames e, se non lo avete già fatto, procuratevi questo nuovo arrivato della linea della LucasArts dedicato a Guerre Stellari. In attesa che, come già accaduto per X Wing, arrivi data base a profusione.

## NOVITÀ

Vi dicono nulla nomi come *Populous*, *Powermanger* e *Syndicate*? No? Allora non leggete oltre e dedicateli alla sezione fumettistica della rivista. Sì? Allora vi sarà sicuramente venuto in mente un comune denominatore: Bullfrog. Ebbene questa grande società di software ha prodotto per la vostra gioia un nuovo ed entusiasmante videogame. Si tratta di *Theme Park* e vi catapulterà nel singolare mondo dei parchi di divertimento dove dovrete assumere il ruolo di gestore, manager e attendere i risultati (soprattutto economici) delle vostre scelte. L'idea non vi sembra eccezionale? Allora non

Come ben sappiamo il computer, prima di diventare anche strumento di divertimento grazie ai videogames, era nato come strumento di lavoro. Tra le novità inerenti questa sua originaria funzione segnaliamo questo mese la possibilità di evitare noiose file in banca grazie al nuovo servizio *Home Banking* realizzato da molti istituti di credito. Grazie ad un personal computer, un modem collegato alla banca è oggi possibile prenotare libretti degli assegni, leggere un estratto conto o effettuare un bonifico. Tra le prime banche ad attivare questo comodo servizio ricordiamo la Banca Popolare di Milano, il Banco Ambrosiano Veneto seguiti da Cassamarca, Credito Romagnolo, Cariplo, S. Paolo, Comit, Banca di Roma, Cassa di Risparmio di Torino, Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo, Cassa di Risparmio di Verona, Vicenza, Belluno e Ancona. Alcuni istituti forniscono gratuitamente ai propri clienti il servizio (escluse spese Sip), altri impongono tariffe che vanno dalle 12 alle 50mila lire al mese.

siete tra coloro che hanno passato intere notti al computer costruendo megalopoli con *Sim City*.

Fin da una prima occhiata *Theme Park* (distribuzione C.T.O.) appare come qualcosa di grande e coinvolgente. Non pensate che sia così semplice costruire una giostra, collocarla al punto giusto, renderla talmente allettante da spingere la gente a provarla e poi tirare fuori i profitti dalla differenza tra costi e ricavi. Ma vedrete che la soddisfazione sarà immensa quando, partendo da una modesta girandola di cavalli, arriverete con le vostre attrazioni a fare la concorrenza ad EuroDisney. Un parco divertimenti è fatto infatti non solo di attrazioni ma anche di ristoranti, bar, luoghi di ritrovo che rendano l'ambiente accogliente e questo effetto finale dipenderà tutto da voi. Se vogliamo *Theme Park* è anche un videogame istruttivo (ma non facciamoci sentire in giro che un videogame può anche essere istruttivo perché potremmo rischiare la querela da qualche pazzo scatenato che crede ancora all'effetto epilessia) consentendo al giocatore, per quanto giovane o adulto, di misurare le sue capacità e le



sue intuizioni manageriali con le difficoltà quotidiane della gestione di un servizio, per quanto divertente.

## NEWS

La Sony ha annunciato che entrerà presto sul mercato delle console con un suo apparecchio. Ma se conosce ancora il nome del prodotto né le sue caratteristiche ma Sega e Nintendo sono avvisate.

La storica BBS della rivista "K" ha cambiato numero. Per accedervi bisogna ora comporre 02/66011588. Torneremo sul mondo delle BBS con uno speciale nel quale vi segnaleremo di ognuna le caratteristiche, servizi e costi.

La tecnologia MPEG (quella del Full Motion Video) rischia di diventare un nuovo standard di produzione multimediale. La Sigma Design (la casa che produce la scheda Reel Magic che permette al PC di decodificare i segnali in MPEG per vedere sul monitor di casa

i film su CD prodotti in FMV) ha infatti deciso di cedere gratuitamente alle società di settore che ne facciano richiesta la tecnologia per lo sviluppo di software interattivo contenente immagini in Full Motion Video prodotte con sistema MPEG. Finora hanno detto sì IBM, Activision e molte altre.

Dal 10 al 13 di novembre nuovo appuntamento con i videogames ad ExpoCartoon. Troverete una intera sezione dedicata a Guerre Stellari (con tre schermi giganti), un simulatore 3DO, una decina di terminali dove provare gli ultimi prodotti usciti sul mercato e una dimostrazione del programma per indovinare i risultati delle partite di calcio grazie a bioritmi e condizioni fisiche. La sezione, all'interno della grande mostra mercato del fumetto e del cinema d'animazione ormai alla sua seconda edizione curata da Rinaldo Traini, è realizzata dal sottoscritto in collaborazione con C.T.O. e Computer Age.

# Gli ingredienti del fantastico

Recensioni e notizie

a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

Carrellata di libri e le notizie più interessanti sulla narrativa dell'immaginario

AA.VV., *Cavalieri Elettrici*, Editrice Theoria, Roma 1994, pp. 172, lire 12.000.

Dieci anni dopo *Neuromante* deve essere andato a finire il genere *Cyberpunk*? Ce lo spiega questa interessante antologia curata da Daniele Brolli, uno dei pochi, veri esperti di *Cyberpunk* in Italia. Brolli ha raccolto e tradotto dieci racconti di altrettanti esponenti di questo filone troppo spesso sottovalutato o maleinterpretato sia all'estero che nel nostro Paese. Brolli, per l'occasione, ha scelto non solo racconti dei "capi storici" del *Cyberpunk* ma anche prove di giovani esponenti che, forse

anche a loro insaputa, possono essere annoverati nella scia dei William Gibson e Bruce Sterling. Il risultato è un'antologia discontinua, sia per contenuti che per stili, ma a nostro avviso molto importante per fare il punto della situazione su un genere ora sulla cresta dell'onda grazie alla

trasformazione in realtà di molte sue profezie. Interessanti, forse quanto i testi narrativi, le considerazioni iniziali di Brolli e le schede di presentazione per ogni autore che fanno di questo piccolo volume un indispensabile "bignami" del *Cyberpunk*.

Dal punto di vista dei contenuti abbiamo trovato forse più interessanti le prove di autori di secondo piano rispetto a quelle dei cosiddetti "mostri sacri". Ma nel complesso tutta l'opera passa l'esame a pieni voti.

R.G.



Giallo, Milano 1994, pp. 358, lire 32.000. Buona versione romanizzata della vicenda di Re Lear che William Shakespeare riuscì a portare mirabilmente sul palcoscenico. Diana Paxson è un esperto di miti celtici e lo

dimostra in questo romanzo che vede la storia del sovrano dei Quintani nell'antica di Cridilla, ultima delle sue tre figlie e conosciuta anche con il nome di Aspide.

Ritmo narrativo non elevatissimo ma vicenda affascinante. Interessante in chiusura una nota sui luoghi storici dove si sviluppò il romanzo e sulle ricorrenze più importanti del calendario celtico fondamentali per lo sviluppo del narrato.

R.G.

David Gemmell, *Il principe nero*, editrice Nord, Milano 1994, pp. 590, lire 26.000.

David Gemmell si è dimostrato con *Il Leone di Macedonia* un grande esperto



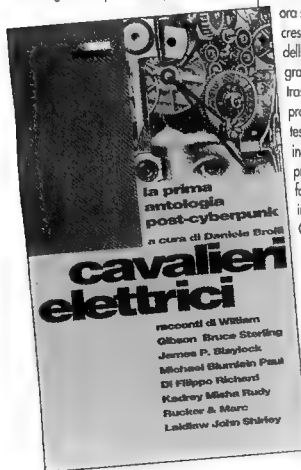
di *Historical Fantasy*. Con *Il Principe nero* prosegue nel filo conduttore della interpretazione in chiave fantastica delle vicende della antica Grecia. Dopo il *Leone di Macedonia* è dunque la volta di Alessandro, il creatore del più grande impero che il mondo abbia mai conosciuto, soprannominato il Principe Nero. Romanzo mastodontico, supportato da una conoscenza storica evidente, scritto con ritmo più che accettabile, *Il Principe Nero* pur non esimersi da un linguaggio barocco ed evocativo si mantiene di facile presa sul lettore medio e non risulta per nulla appesantito da un binario storico per forza di cose da seguire nel dipanarsi della vicenda.

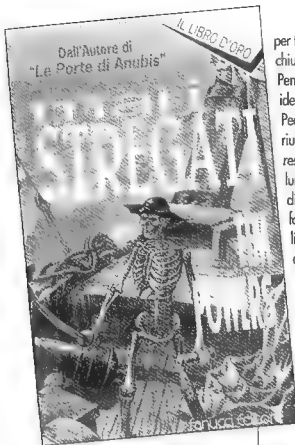
R.G.

Tim Powers, *Mari Stregati*, Fanucci, Roma 1994, pp. 334, lire 25.000.

Tim Powers è un autore molto amato dal pubblico italiano. Per molti sarà dunque una notizia positiva sapere che in libreria è ora possibile trovare uno dei suoi ultimi romanzi: *Mari Stregati*. Scrittore particolarmente attratto dalle trame avventurose e rocambolesche, Powers non si smentisce nemmeno questa volta costruendo una storia ambientata nell'affascinante Mar dei Caraibi del 1718 tra navi pirata e abbordaggi, duelli e battaglie navali ma con in più un pizzico di magia nera e tanti fantasmi a gustare le desti dei protagonisti.

*Mari Stregati* è un ottimo romanzo, consigliabile perfino agli amanti dell'avventura anche se non appassionati di narrativa fantastica. Unico neo una traduzione a tratti involuta e spesso ricorrente a termini





non in uso nell'epoca di riferimento della storia.

R.G.

D.G. Heinrich, **Il sortilegio di Penhaligon**, Armenia, Milano 1994, 250 pp., lire 22.000  
La magia nera di Teryl Auroch ha ridestato le energie diaboliche custodite in un fantastico vaso di Pandora, scatenandole contro il Castello dei Tre Soli, baluardo del popolo Mystara. Ad essa s'oppongono i cavalieri di Penhaligon e la loro paladina, l'intrepida Johanna Menhir, che con la sua spada magica penetrerà nell'arcano manufatto, tenerà il tutto

per tutto contro l'astuto stregone e chiuderà in bellezza la trilogia di Penhaligon, per la disdetta del suo ideatore e dei suoi oppositori. Peccato, perché D.J. Heinrich era riuscito a creare una storia d'ampio respiro senza ricorrere alle lungaggini e ai trucchi del mestiere di tanti suoi colleghi, solo con la forza e la sintesi dello stile, la linearità dell'intreccio, la semplicità dei dialoghi e la credibilità dei personaggi, difendendo nell'originalità delle situazioni non più d'altri celebrati maestri del genere.

E.P.

H.P. Lovecraft, **Lettere dall'altrove**, Mondadori 1994, 427 pp., lire 15.000

*Lettere dall'altrove* non è un romanzo, né una raccolta di racconti di H.P.L., ma ne ha la profondità, la suggestione, i colori e le risonanze fantastiche. Si tratta d'una selezione delle lettere più rappresentative d'uno smisurato epistolario, accumulato fra il 1915 e il 1937 in un'angosciosa ricerca del tempo e dello spazio perduti. La scelta, operata da Giuseppe Lippi e magistralmente giustificata in una delle sue migliori introduzioni, rende conto di ogni aspetto della complessa personalità di Lovecraft, ponendo l'accento sulle sue reminiscenze giovanili, ma non disdegnano le sue idee in tema di politica, economia e letteratura, i suoi rapporti con scrittori contemporanei

(C.A. Smith, R.E. Howard, F. Lieber, H. Kuttner, C.L. Moore) e clienti cui revisionava i racconti, i sogni e gli incubi della notte, le antichità che avrebbero poi costruito il suo mito.

E.P.

Francis Marion Crawford, **La cuccetta superiore**, Edizioni Polistampa 1994, 57 pp., lire 6.000

Francis Marion Crawford, **Remote signore di sangue**, Edizioni Polistampa 1994, 90 pp., lire 8.000.

Questi due libri di formato ventiquattresimo, quindi più che tascabili, valgono il loro prezzo sia per la loro solida struttura e i robusti materiali con cui sono rilegati, sia per le

belle quanto interessanti e rappresentative storie che narrano. Classiche storie di orrore gotico, ma di particolare efficacia, sono narrate con mirabile maestria dai due autori, forse non molto noti dal pubblico italiano, ma apprezzati, per quanto riguarda Crawford, per la *cuccetta superiore*, dallo stesso Lovecraft, maestro indiscusso di questo genere di narrativa. La storia di Crawford nel primo libricino, narra di una "cosa", probabilmente lo spirito di un suicida, che vive in una misteriosa quanto temuta cabina, la 105, di una nave, la Kamtschatka, e che viene "combattuto" da un

intrepido marinaio, passeggero però in questa situazione: alla fine della storia si opterà per la soluzione più semplice quanto ovvia. Degni di nota la descrizione della cabina e della "cosa".

Il secondo volumetto non è scritto a due mani come può sembrare: si tratta invece di due racconti, uno del già citato Crawford, *Perché il Sangue è Vita*, ed un altro di Edward Fredric Benson, contemporaneo di Crawford e figlio dell'arcivescovo di Canterbury, Mrs. Amworth. Entrambe le storie hanno in comune due belle e terribili vampire che alla fine verranno sconfitte grazie all'oculadica di alcuni uomini: la prima vicenda è ambientata in Puglia nei pressi del Golfo di Policastro (rivelando così il lungo passato italiano dello scrittore) che mette in evidenza non solo la solitudine e la bellezza dei luoghi, ma in particolare la mentalità cinica di un'Italia pasanesa e tradizionalistica di fine Ottocento. La seconda storia è invece ambientata in una isolata cittadina del boscoso Sussex inglese, dove la vampira viene smascherata grazie alla perspicacia di un ex professore universitario ora dedito a studiare l'occulto. Entrambi i racconti sono molto coinvolgenti soprattutto per la perizia con cui vengono descritti i luoghi degli avvenimenti che influiscono

molto sullo svolgimento delle trame.

E.D.T.

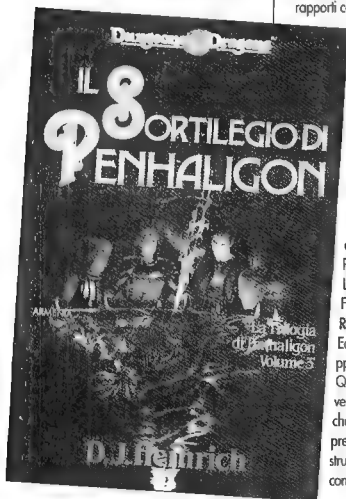
#### Gli illustratori:

Torniamo a parlare di illustratori come l'inglese Frank Hampson, creatore del mitico **Dan Dare**. La sua vicenda professionale si snoda attraverso le più diverse esperienze: disegnatore di vignette umoristiche per il mensile di hobbyistica *Meccano Magazine* nel 1932, ideatore d'una striscia per la rivista dell'Amministrazione Postale *The Post* nel 1937, copertinista e illustratore per la rivista parrocchiale *The Anvil* nel 1947, inventore di **Rob Conway**,

**Tommy Walls**, **The Great Adventure** e soprattutto di **Dan Dare - Pilot of the Future** per la rivista *Eagle* negli anni immediatamente seguenti. Nel personaggio dell'eroico astronauta, Hampson sublimò il suo sogno infantile d'entrare nella R.A.F. (nel numero 0, Don era addirittura un cappellano dell'Aeronautica Militare inglese!).

L'artista, formatosi ai corsi di Copia dal Vero della Southport School of Arts, portò le vendite di *Eagle* fino al primato di un milione di copie in una sola settimana grazie a uno straordinario realismo e lavoro nel dettaglio, ottenuto con l'uso di fotografie e modellini in scala di personaggi e apparecchi: Hampson stesso, suo padre, suo figlio e altri membri del suo studio grafico posarono per le parti di Dare, Sir Hubert Guest e altri protagonisti della serie. Il successo del personaggio, che portò nella sua scia una fioritura di giocattoli, abiti e serie radiofoniche a lui ispirate, si accrebbe e si conservò con le collaborazioni narrative di A. Stranks, D. Maiton, E. Eden e A.C. Clarke in veste di consulente esterno e le collaborazioni grafiche di H. Johns, D. Harley, B. Cornwell, D. Walduck, F. Bellamy e K. Watson. Abbandonato il personaggio, l'autore codde nell'oblio, da cui lo risolvè l'attribuzione nel 1975 d'un meritato Yellow Kid.

E.P.





QUELLA NOTTE LA CUPOLA CALDESSA RIMBOMBA DEI SUONI DELLE CELEBRAZIONI. VIENE SERVITO UN BAUCETTO DI DELIZIE DELLE MONTAGNE AZZIANE, CON VINO MELE PER TUTTI. DAHIB, FELICE PER ESSERSI RIUNITO AI SUOI, PARLA DELLA SUA DEA.

LA BIONDA GHITA, NOSTRA DEA, È VENUTA PER SALVARCI DAL PECCATO E TRARCI FUORI DALL'OSCURITÀ.

ADOZIAMOLA, E LEI CI GUIDERÀ ALLA GLORIA, SULLE PIANE DI ALIZARR DOVE VIVREMO LIBERI E SATOLLI.

DAHIB, SEI STATO VIA PER TROPPO TEMPO.



QUANDO ERAVAMO SCHIAVI A ZEPHYRAN CI ERA NEGATO UN RIO.

CHI SEI, VECCHIO?

SONO SEF, VICARIO DI DRILL, DIO SUPREMO DEI SEMI-TROLL.

DRILL È UN DIO GELOSO. DOBBIAMO ADORARE SOLO LUI.

MA ORA ABBIAMO UNA DIVINITÀ!

DISTRUGGERE LE FALSE DIVINITÀ!



GOZAL, CHE SIGNIFICA?

IL VECCHIO IDIOTA ABITA IN FONDO ALLE CAVERNE. DICE CHE DRILL, UN GRANDE RIO, VIVE NEL TUNNEL LONTANI.

NESSUNO LO HA VISTO, MA ABBIAMO UDITO TEREIBILI RUMORI E TUONI VENIRE DALLA MONTAGNA.

TEMMEN, ANDIAMO A PRENDERE UN PO' D'ARIA? QUESTE CHACCHIERE SUGLI DEI MI HANNO FATTO QUASI VOMITARE.





NEI GIORNI DOPO LA FESTA VIENE PREPARATO L'ASSALTO AD ALIARZO. GHITA E I SUOI LUOGOTENENTI INSEGNANO AI SEMITROLL L'ARTE BELLICA. IL GENIO MILITARE DI KHAN-DAGOU VIVE NELLA DONNA BIONDA CHE INCIDE FRA LE RECLUTE COME UN CAPO TRIBU'. ALL'INIZIO LEI ISPIRA RISPETTO, POI FEDELE ADORAZIONE. I CAVERNICOLOI DI DROME HANNO SCELTO LA LORO DEA.

SANNO CHE LA VITTORIA DI ALIARZO SIGNIFICHERA' UNA NUOVA CASA PER TUTTI, MIA DEA.

DOBBIAMO RADDOPPIARE IL NUMERO.

FORSE POSSIAMO RECLUTARE GLI UOMINI DI NEPHTYS.

NO, NEZGOL POTREBBE SAPERE DEL PIANO.

PASSANO LE SETTIMANE, E NASCE L'ESERCITO DELLA DEA DEI SEMITROLL.

L'INNO SI ARRESTA, E UNA VOCE RAUCA ESCE DALLA CAVERNA.

GHITA! GHITA! GHITA!

MORTE!

MORTE! MORTE!

SEI SBUCATO DALLO STRETO PASSAGGIO.

IL PIETE DI DRILL PORTA ALLE LABBRA IL CORNO SERPENTINO...

E RICHIAMI PROFANI RIEMPIONO LA GOLA.

MORTE A GHITA! DRILL LO VUOLE!

DRILL E' ALIARZO! VE LO DIMOSTRERO!





GLI SQUILLI SONO AMPLIFICATI DALLA VOLTA DELLA CAVERNA. L'INFERNALE MELODIA RISONA NEGLI SPAZI SOTTERRANEI ED È SEQUITTA DA UN TORRENTE DESSUITO DALLE PROFONDITÀ. UN TERIBILE TREMORE scuote la GROTTE DEI SEMITEOLI. FRANGO I PEZZI DI GHIACCIO PIOVONO SULLE TRUPPE DI GHITA E SEI TORNA NELLA SUA TRUVA. PRESO IL NIDO DEL DIO NEL VENTRE DI DEOME.

VOCI SU GHITA E IL SUO ESERCITO GIUNGO AD ALIZARR. UN MESSAGGERO VA DA NERBOU, L'IMPERATORE TROLL, CHE SIEDE SUL TRONO DI KHALIA.



CREDE DI ESSER POSSEDUTA DALLO SPIRITO DI KHALIA - DAGON. IL MAIALE CHE GUIDAVA L'ESERCITO DI KHALIA DURANTE I NOSTRI PRIMI ASSALTI AD ALIZARR.

PORTA UN MESSAGGIO AL NOSTRO AGENTE NELLE CAVERNE.

CHE UCCIDA LA DONNA.



DURANTE L'ADDESTRAMENTO THEUEF SI' ABBATTUTO, CERCA COMFORT NELL'ARIA NOTTURNA. DEVE MEDITARE SUI SUOI SENTIMENTI, SI TORMENTA: GHITA HA VISTO TEMMEN IN QUESTE NOTTI?

LUI HA VENTIDUE ANNI, E UNA VERGA POSSEDEUTE. LEI STARA' MENO COL VECCHIO FORDO, DI ECCENTE E' FREDDO. SOLT THEUEF LA VUOLELA CIVERNA E I GIOCHI DI GUERRA, L'HANNO DISTOLTA DA LUI. MA E' ABBASTANZA PRONTA PER UNO STALOUVE?

MENTRE RIMUGINA, TEMMEN PASSA SUL SENTIERO IN BAS-  
SO. "TAMMUZ", SUSSURRA.  
"GRAZIE, FRESTO SAPPRO,  
SE LO SEI, LO SEI VESTI GHITA,  
CORRE COME SE AVESSE  
FRETTA DI USARE IL SUO  
TALAMO."



MUTO COME UN'OMBRA, THEUEF SEGUE TEMMEN. UNA FIGURA INCAPIUCCIATA SPUNTA DA UNA FILA DI MACIONI. IL MAGO SI AVVICINA, FECE SENTIRE.



COSA ORDINA  
NERGON?

DEVI UCCIDERE  
LA DONNA CHIA-  
MATA GHITA.



FOI TORNERAI  
AD ALIZAR  
CON LA SUATE-  
STA. SUA EC-  
CELLENZA LA  
VUOLE PER LA  
SUA COLLE-  
ZIONE.

FACILE. LA TIOZA E'  
ENTUSIASMA DEL VIGO-  
RE CON CUI LA SODDI-  
SFO. L'HO MONTATA  
SPRESSO, E ME VORRA'  
ANCORRA DOMANI NOTTE.  
MORIRA' SOTTO DI ME  
SULL'ERBA.

LE STIRIZZERO IL SENO  
ANCHE PER TE, OGGI,  
PRIMA DI AFFONDA-  
RE IL PUGNALE NEL  
VENTRE.



THEUEF VORREBBE UCCIDERLO SUBITO. INVECE LO GUARDA TORNARE, ALLE CAVERNE, SVELERA' A GHITA LA VERA NATURA DEL SUO GIOVANE AMANTE. THEUEF GODRA' IN SEGRETO DELLA SUA REAZIONE.

VERSO L'ANTICAMERA DI GHITA, THENEF SI SENTI MENO TRIONFANTE PER AVER SCOPELTO IL TRADIMENTO DI TEMMEN. E SE LEI NON CREDERAI ALLA SUA STORIA? PASSERA' PER UNO SCIOCCO GELDRO E BUGIARDO. DEVE VALUTARE BENE LE PAROLE. AHIME! NON LO FA, CIO' CHE PROVA PER LEI... E L'ODIO PER TEMMEN, INDEBOLISCONO LA SUA TESTIMONIANZA.

VECCHIO BUFFONE INVIDIOSO! NOI RAZZMI CREDERE CHE IL MIO BEL RAGAZZO STA CON NERSON.

TI DIRO' CHE HO SEGNATO LA PIAZZA DAHIB D'ENTRARE NELLE MIE BRACHE.

CREDICI, E IO CREDERO ALLA STORIA DI TEMMEN.

ANDRAI LO STESSO DA LUI DOMANI NOTTE?

CERTO, FURFANTE FICCANABO. E NON TI DIRO' COME LO FARO. NON DEVI IMPICCIARTI DEI MIEI AFFARI PIZIVATI.

NON SONO TUA, THENEF! VIAGGIAMO INSIEME E QUALCOSA ALTRO... NOU TI HO MAI NEGATO IL TUO TURNO.

MA NON NEGARMI LA MIA LIBERTA'.

VADO NON CHI MI PARE.

ANCHE SE E' UN TAGLIAGOLE E UN BUGIARDO TRADITOZE?

MERDA! TI DARO' QUALCOSA PER CUI ESSER DAVVERO GELOSO! TI DESCRIVERO' IL TALAMO DEL MIO BEL GIOVANE!

E' IL DOPPIO PIU' LUNGO DEL TUO, VECCHIO SODOMITA! MI CI SIEDO SOPRA, LO BACCIO, LO ACCAREZZO, LO COCCOLO, LO PRENDO DI LATO, DI DIETRO E NE GLI ORECCHI!

NE TU NE' KHAN-DAGON BIETE PAPERONI DI GHITA!

PER I DEMONI DI URD, NON HO SCELTO DI DIVENIRE QUERZIERA, MA SARO' SEMPRE UNA DONNA!



IL GIORNO DOPO, DURANTE UNA MANOVRA SULLE PIANURE PRESSO LE CAVERNE, THENEF  
 FEDE LE TRACCE DI GHITA. LA LUCE POMERIDIANA E IL GRUPPO DI SEMITROLL SEMBRANO AVER  
 INGIATO TEMMEN E GHITA. IL MAGO E DARIUS SALGONO I PENSIERI NELLA SPERANZA DI TROVARLI.



SEGUIREMO  
 IL CRIMINALE  
 FORSE SONO  
 NELLA  
 BOSCAGLIA.

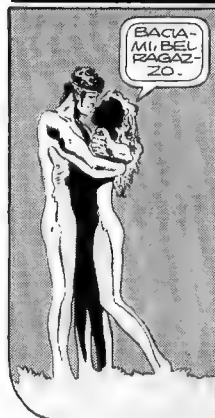
LA MIA DEA E'  
 IMMORTALE.  
 NON TEMERE.



DEVI AMARE  
 MOLTO LA DO-  
 RATA GHITA,  
 VECCHIO MAGO.

UNA VOLTA AMA-  
 VO UNA DONNA ...  
 E FU FATTA A  
 PEZZI.

LA NOTTE SCENDE SU DUE FIGURE TRA LE OMBRE DEL MONTE DROME.



BACIA-  
 MI, BEL  
 RAGAZ-  
 ZO.



E,  
 ORA.



AMAMI,  
 BEL RA-  
 GAZZO.

TI TRAT-  
 TERO'  
 COME...



...UNA GUER-  
 RIERA ...



DEVE ESSE-  
 RE TRATTATA.



IN UN ATTIMO, LE MEMBRA DI PASSIONE DIVENTANO STANTUFFI DI VENDETTA, L'IGNITA COLPISCE CON SUORAMBE E GAMBE UN CALCIO AL MENTO DI TEMMEN LO FA BARCOLARE... LA SCIA LA DABA E UN ALTRO CALCIO NELLE PARTI BASSE FA RIVOLTAIRE L'ERBOSO CRINALE DI UN MUGGITO RABBIOSO.



ANIME, GIOVANE TEMMEN! ERA MEGLIO ANDARE AD ALIZARE SENZA LA TESTA DELLA BIONDA FANGIUGA!



STANOTTE, HAI DESPATO UNA DIAVOLESSA, ASSETATA DI VENDETTA...



... CHE PADA' SCHIZZARE IL TUO SANGUE TRADITORE FINO ALLE STELLE.

FILU' VOLTE LA LAMA AFFONDA NEL CORPO SOBBALZANTE DI TEMMEN, FINCHE' NON MUORE.

ALLA FINE GLI TABLIA IL PENE COME FOSSE UN'ALIZ E LO GETTA NELLA NOTTE.



GHITA OSSERVA STUPITA MENTRE LA MORTE PONE FINE ALLA NECROMANZIA CHE HA MUTATO UN TROLL IN UOMO.

MAGIA! DIANOLEZIA TROLL! DEVI ESSERE UN UOMO... LUCERZOLA DI ALIZARR.

AHAHAH!

THENEF!

THENEF! SENTI QUESTA? GHITA HA GIACIUTO CON UN TROLL!

E IL FOTTUTO VERME ANZA SPFFEZZATO IL NOSTRO PIANO DI BATTAGLIA A NERGON.

CHE SCEMA! FERDONAMI, THENEF.

SINGHIOZZANDO, GHITA ABBRACCIA IL MAGO. I CAPI DEL PIANO PER LIBERARE ALIZARR SONO DI NUOVO INSIEME.

E' OPERA DEI MAGHI DI NERGON. OGNI ELEMENTO - SORPRESA NELLA NOSTRA STRATEGIA D'ASSALTO E' PERDUTO.

UNO STRANO TROLL, MIA DEA. NON HA IL PIPINO!

SONO IN POCHI FANNO LE GUARDIE NEGLI HAREM DI BAALZARRA.

FINE DELL'EPISODIO



**C**omic Art n. 121 (colore e b/n, brass., 112 pp., L. 7.000). Questo nuovo numero della rivitalizzata rivista dello spettacolo disegnato vi presenta **Inferno 1999** di Semerari; **Paradiso d'Inferno** di Arno; **Mandrake** un omaggio al celebre personaggio, creato dalla fantasia di Lee Falk, di Cinzia Leone; **Le avventure di Yellow Kid** di Traini, Bartoli & Mastantuono, che presentano il bambino in giallo nella veste di "testimonial" di EXPOCARTOON la Mostra Mercato del fumetto, del cinema d'animazione e dei games che si tiene a Roma nel mese di novembre. Chiude la rivista il nuovo spazio dedicato al fumetto nostrano dei **Capolavori del Fumetto Italiano** con **Kil Carson** di Rino Albertarelli.

**Humor** n. 8 (colore e b/n, brass., 64 pp., L. 4.000). Supercarrelli ancora un albo monografico dell'autore più graffiante del panorama umoristico internazionale.

**Comic Book DC - Sandman** n. 9 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Gaiman, Jones III, Jones, Craig Russell & Wagner. Per ritrovare una donna, Nada, Sandman si reca all'Inferno, ma lo trova quasi vuoto, Lucifer si ne sta andando e affida a Dream il suo regno. Tornato nel Castello del Sogno, Sandman deve ricevere molti pretendenti al



trono di Stella del Mattino. Intanto i morti cominciano a tornare sulla terra e ne fa le spese un ragazzino in un severo collegio inglese

**Comic Book DC - Shade** n. 9 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Milligan, Bachalo, Pennington, Talbot & Bryant. Mentre Kathy è in una clinica per riprendersi e disintossicarsi dall'alcol, Shade deve liberare Santa Fe dalla lolla che fa sentire tutti colpevoli. Kathy fa strani sogni e scopre di aver fatto l'amore con Troy Grenzer.

**Comic Book DC - Swamp Thing** n. 7 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Moore, Bissette, Alcala, Randall & Woch. In Louisiana una troupe cinematografica rivive antichi fatti di sangue del periodo della schiavitù e intanto cominciano a risvegliarsi i cadaveri degli oppressi per invocare libertà. Swamp Thing, per riportare tutto alla normalità, dovrà morire per l'ennesima volta. Assisiemo poi (non per la prima volta) ai singolari effetti che hanno i "frutti" del fu Alec Holland sugli esseri umani - buoni e cattivi.

**Comic Book DC - Hellblazer** n. 7 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Delano, Buckingham & Alcala. La saga della "Macchina della Paura" si avvia alla fine: in un crescendo di isteria collettiva, un prete di una loggia interna alla massoneria, il Magi Caecus, con sacrifici umani decide di invocare da solo il GOAG, il dio di tutti gli dèi. Verrà fermato da Constantine, Zed, Mori, Mercury e altri membri della Squadra della Libertà e della Nazione Pagana...

**All American Comics 10** (colore, spill., 48 pp., L. 1.900) **Enigma** (settimo e ottavo episodio) di Milligan & Fegredo. Michael Smith, stupito dalla concreta consistenza che ha acquisito il perso-

# Comic Art News

a cura de L'Eternauta

**Per l'appuntamento novembrino di EXPOCARTOON la Comic Art sforna una mole impressionante di tavole disegnate per stuzzicare anche i palati più esigenti.**

raggio di cui da piccolo seguiva le gesta sui comic books, ha ormai messo una croce sulla sua vita precedente, abbandonando il lavoro e la ragazza, e riscoperto qualche elemento della sua essenza che era rimasto oscurato da convenzioni e pregiudizi sociali.

**Grandi Eroi** n. 118. **L'Anello dei Nibelunghi** (prima parte) - (colore, brass., 48 pp., L. 4.000) di Ray Thomas & Gil Kane. Riduzione a fumetti ad opera di due maestri della comic art di un classico di tutti i tempi.

**Comic Book Legend** n. 6 - **Sin City** (b/n, spill., 32 pp., L. 1.900) di Frank Miller. Conclusione della storia-evento dell'anno.

**Best Comics** n. 33 - **Martin Mystère** (colore, brass., 64 pp., L. 5.000) Raccolta di episodi già apparsi su "Comic Art", di Castelli, Alessandrini & Palumbo

**Phantom** n. 39 (b/n, brass., 48 pp., L. 2.500). **Il bucaniere del Bengala e la setta degli stregoni** di Falk & McCoy, sono le due storie dell'Uomo Maschera presentate in questo albo di novembre, mentre continua la storia dal titolo **La fortezza di Alamoot**, con la sua ottava puntata, della serie "Brick Bradford" di Ritt & Gray.

**Mandrake** n. 39 (b/n, brass., 64 pp., L. 3.000). Questo numero di novembre presenta la storia **Sirena**, la **Cenerentola dell'oceano** di Falk & Davis; segue

## ANTEFATTO

**Riparazioni e Un viaggio Citroën** di Moebius: ovvero come la storia commissionata, in questo caso dalla Citroën, possa diventare un'opera d'arte. La trasfigurazione della piramide, nella sequenza finale, è davvero magistrale: un autentico "nuovo classico" di uno dei massimi maestri internazionali della comic art.

pag. 4

Si avvia alla conclusione la lunga avventura di Ghitto, ex-favorita del re Khalio, di Thenei, mago di corte, e del lucertolone Dahib, nel regno tormentato di Alizzarr. I tre sono diretti a Nephtys, città natale di Ghitto. In un accompagnamento di profughi incontrano il giovane Temmen, che entra a far parte del gruppo (e nelle grazie di Ghitto). Dahib conduce "la dea" e "il mago" nella città delle caverne abitata dai suoi simili, esseri dall'aspetto di troll ma dall'animo mite e gentile. Saranno in grado di servire come soldati al comando di Ghitto, per riconquistare Alizzarr? **Ghitto di Alizzarr** di F. Thorne.

pag. 58

Il ricordo di Napoleone e delle sue promesse di libertà era ancora ben vivo, nella Giociana del 1823. Era vivo anche il ricordo della terribile ritirata di Russia: e Scascitelli, confermandosi uno dei maggiori talenti del fumetto d'autore italiano, associa con grande eleganza gli avvenimenti degli anni Venti del Secolo scorso a quelli del 1943. È proprio vero la Storia si ripete. **Briganti** di S. Scascitelli.

pag. 69

Carlos, sedici anni, è un fattorino costretto tutti i giorni a farsi le migliaia di piani di un immenso grattacielo stasiale. I suoi problemi, per quanto elevati a potenza, sembrano quelli di tutti i giorni in un ufficio qualunque. Ma ci saranno degli imprevisti... **Ministero** di Francisco Solano Lopez & Ricardo Barreiro.

pag. 84  
a cura di L. Gori

l'Agente Segreto X-9 con l'ultima puntata de *I falsificatori di passaporti* e la prima de *Il Ragello di Stillville*.

**Comic Art Games n. 2 - Mandrake** (lire 9.900). *L'ombra del Cobra* l'appassionante gioco da computer ispirato alle vicende del famoso mago.

**Special Mongo 77 - Le storie di Fratello Coniglietto** (colore, brass., 32 pp., L. 32.000). Sullo sfondo di una selva si muove uno sterminato bestiario di cui lo Zio Remo narra le avventure: Brer Rabbit, Brer Fox, Brer B'ar, Brer Tarrypin, Brer Possum e tanti altri animali, i quali agiscono secondo le attitudini, che da sempre gli uomini, a propria immagine e somiglianza, hanno loro attribuito. Tavole domenicali del 1945/46.

**Special Mongo 78 - Zio Remo racconta** (colore, brass., 32 pp., L. 32.000). Nel 1946 apparvero, nella pagina dei supplementi domenicali di moltissimi giornali d'Oltreoceano, le tavole di "Uncle Remus and His Tales of Brer Rabbit", sceneggiate da Bill Walsh e da George Stallings e disegnate da Paul Murry e da Dick Moores.

**Special Mongo 83 - Flash Gordon di Raymond** (colore, brass., 40 pp., L. 50.000). *Le nozze di Ming*. Proseguono le tavole domenicali del grande Alex Raymond, in questa pubblicazione che presenta in versione integrale con i colori originali le avventure di Flash Gordon degli anni 1938/39.

**Special Mongo 84 - Flash Gordon di Raymond** (colore, brass., 32 pp., L. 50.000). *La Regina Fria*. In questo albo vi presentiamo la prima parte di una lunga storia composta da ben 54 tavole, ambientata nelle terre ghiacciate della Regina Fria.

**Gerrie Daily 245 - Walt Disney sunday pages 1946/1** (colore, spill., 32 pp., L. 40.000). Raccoglie le pagine complete dei supplementi domenicali dei quotidiani americani stampati nel 1946.

**Gerrie Daily 246 - Walt Disney sunday pages 1946/2** (colore, S, 32 pp., L. 40.000). Seguono in serie cronologica e integrale le tavole domenicali del 1946.

**Dick Tracy n. 1** (b/n, brass., 128 pp., L. 3.000). **Selbert** di Chester Gould. Finalmente il detective più famoso nel-

MENSILE - ANNO I - N. 1 - NOVEMBRE 1994 - LIRE 3.000

# Braccio di Ferro

LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE CRISLER SEGAR

MENSILE - ANNO I - N. 2 - DICEMBRE 1994 - LIRE 3.000

# Braccio di Ferro

LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE CRISLER SEGAR

**LUNGA VITA AL RE**

la storia del fumetto, che ha ispirato il film omonimo interpretato da Warren Beatty e Madonna.

**Braccio di Ferro nn. 1 e 2** (b/n, B, 128 pp., L. 3.000). *L'ottavo mare e Lunga vita al re di Segar*. Tornano in questa collana della Comic Art le gesta più classiche dell'irascibile e divertentissimo marinaio. Ne è autore l'immenso Elzie Crisler Segar, uno dei massimi maestri del fumetto di tutti i tempi, vero genio della comicità.

Nei mesi che seguiranno passeranno in rassegna le avventure di Popeye apparse per la prima volta oltre sessant'anni fa sui quotidiani di tutto il mondo.

**Mandrake speciale n. 4** (colore, brass., 96 pp., L. 7.000). Continua la serie a colori delle tavole domenicali di Mandrake, una speciale iniziativa della Comic Art. Questa volta vi presentiamo 7 storie complete degli anni 1950/51/52 disegnate da Davis su testi di Falk.

**Phantom speciale n. 4** (colore, brass., 96 pp., L. 7.000). Quattro storie complete dell'"Ombra che cammina", piene di azione e tutte a colori. Un classico del fumetto presentato nella edizione domenicale degli anni 1957/58/60 disegnato da McCoy su testi di Falk.

**Brick Bradford speciale n. 4** (colore, brass., 72 pp., L. 5.000). Per gli amanti dell'avventura non poteva mancare Brick Bradford di Ritt & Gray. Un episodio completo del "navigatore del tempo" tutto a colori dalle tavole domenicali degli anni 1942/43.

**Omaggio a Carl Barks** - di Carlo Chendi (colore, spill., L. 5.000). Catalogo della mostra realizzata per EXPOCARTOON di novembre, e curato da Carlo Chendi; i principali cartoonisti italiani dedicano al creatore di Paperon de' Paperoni una rassegna di illustrazioni ispirate dalla sua recente visita in Italia. Disegni originali di Liberatore, Giardino, Monara, Mattioli, Scarpa, Carpi, Mastantuono, Gombali, etc.

**Catalogo EXPOCARTOON novembre 1994** (b/n, spill., L. 5.000). Rassegna di saggi che illustrano le varie sezioni della Mostra Mercato, firmati dai curatori delle mostre, e dai più esperti pubblicisti del settore (con le inserzioni di tutti i partecipanti alla Mostra Mercato). Da non perdere.

# BRIGANTI

CIOCIARIA 1823. L'IMPERATORE BONAPARTE E' MORTO ORMAI DA DUE ANNI, MA NELLE TERRE ATTRAVERSALE DALLE ARMATE IN GUERRA IL SUO RICORDO E' ANCORA VIVO NELLA LUNGA SCIA DI LUTTI, VIOLENZE, ROVINE CHE SI E' LASCIATO DIETRO.

ERANO STATI GIORNI DI ESTREMA CONFUSIONE PER LA NOSTRA GENTE. C'ERA CHI AVEVA ATTESO NAPOLEONE COME IL LIBERATORE VENUTO A RENDERE FINALMENTE GLI UOMINI TUTTI UGUALI. DICEVANO CHE I FRANCESI AVREBBERO DATO LA TERRA A CHI LA LAVORA.

I PRETI INVECE PREDICAVANO DI LUI COME DELL'ANTICRISTO VENUTO DALLA FRANCIA CON UN ESERCITO DI DIAVOLI CHE AVREBBERO MANGIATO I BAMBINI, VIOLENTATO LE DONNE, INCITATO I FIGLI AD UCCIDERE I PADRI.



C'E ANCHE CHI  
NON AVEVA CRE-  
DUTO NE' AGLI  
UNI NE' AGLI  
ALTRI.

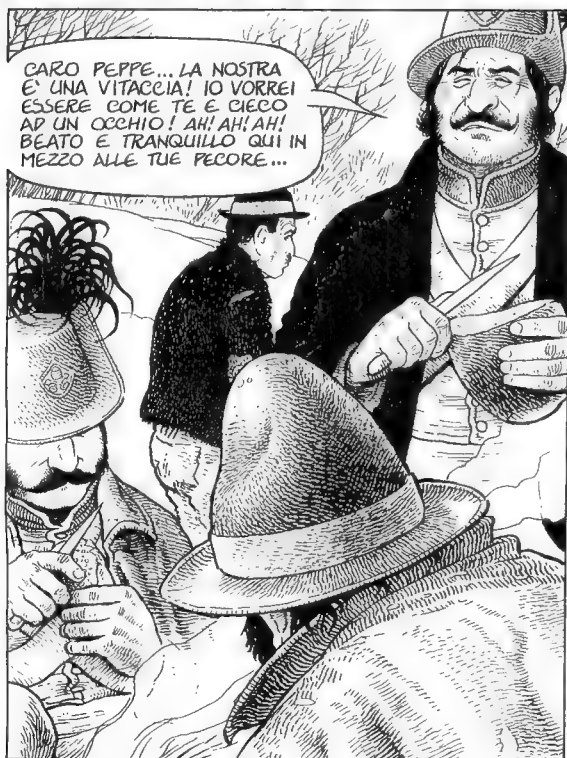
CHI, DA SEMPRE, SA DI POTER CONTARE SOLO SUL  
MISERO FRUTTO DELLE PROPRIE FATICHE -  
ABITUATI A DIFFIDARE DI CHIUNQUE, SANNO CHE PER  
LORO, SOLDATI, SIGNORI, PRETI, SBIRRI, BRIGANTI  
SONO TUTTI UGUALI. TUTTI PREPOTENTI. SANNO CHE  
PER LORO SARANNO SEMPRE GUAI.



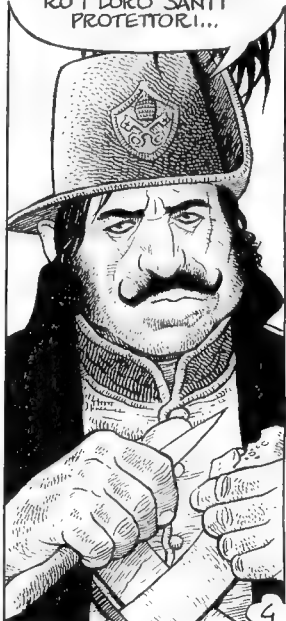
SONO SBIRRI. HANNO TRASEORSO  
LA NOTTE A CACCIA DI BRIGANTI E  
TORNANO A MANI VUOTE.





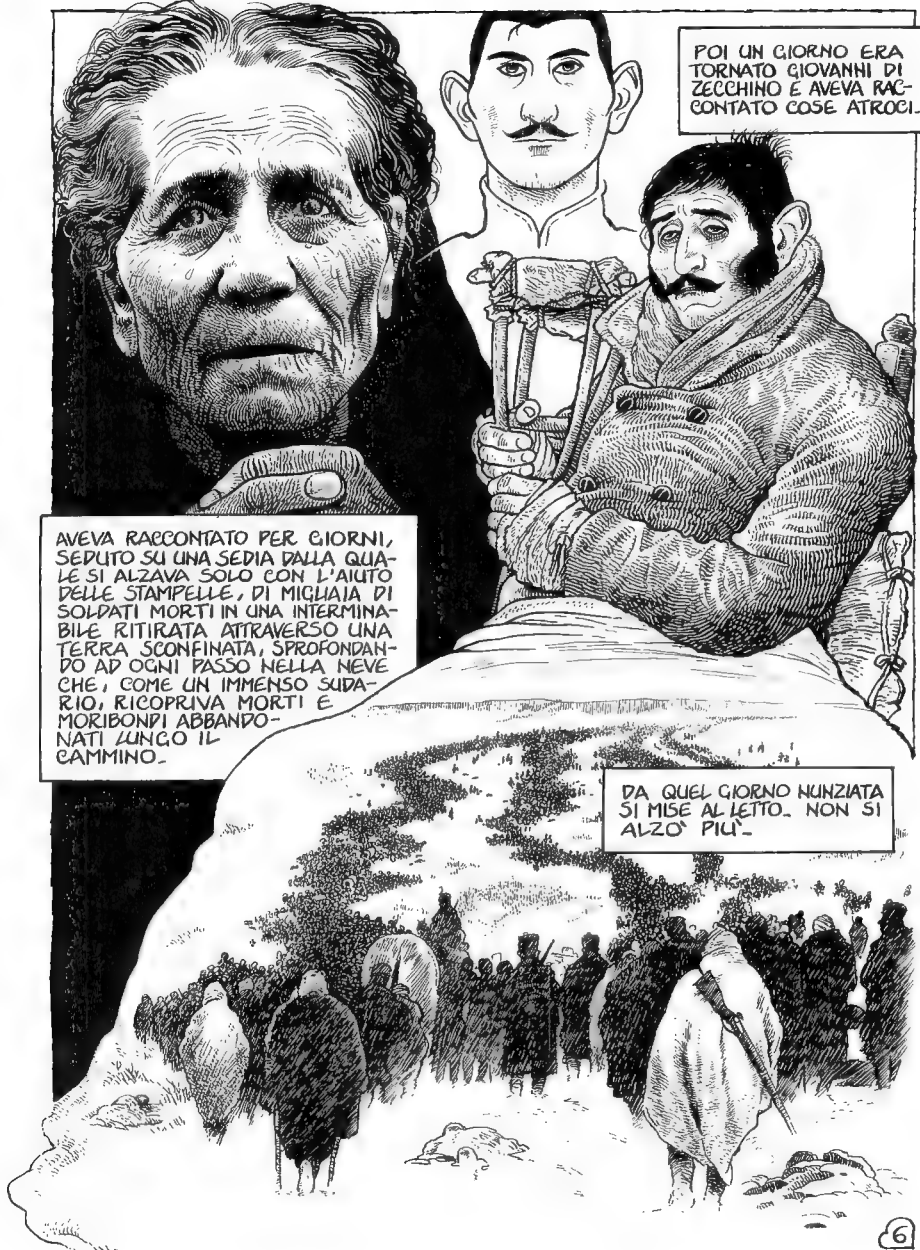


E NOI A CORRERE DIETRO  
A QUESTI FILIBUSTIERI  
CHE SE LA RIDONO ALLE  
NOSTRE SPALLE AIUTATI  
DAI CONTAPINI E DAI PA-  
STORI, NEMMENO FOSSE-  
RO I LORO SANTI  
PROTETTORI!...









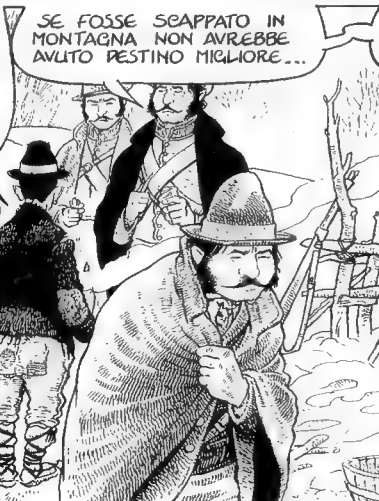
POI UN GIORNO ERA  
TORNATO GIOVANNI DI  
ZECCHINO E AVEVA RAC-  
CONTATO COSE ATROCI.

AVEVA RACCONTATO PER GIORNI,  
SEPOLTO SU UNA SEDIA DALLA QUA-  
LE SI ALZAVA SOLO CON L'AUTO  
DELLE STAMPELLE, DI MIGLIAIA DI  
SOLDATI MORTI IN UNA INTERMINA-  
BILE RITIRATA ATTRAVERSO UNA  
TERRA SCONFINATA, SPROFONDAN-  
DO AD OGNI PASSO NELLA NEVE  
CHE, COME UN IMMENSO SUDA-  
RIO, RICOPRIVA MORTI E  
MORIBONDI ABBANDONATI LUNGO IL  
CAMMINO.

DA QUEL GIORNO NUNZIATA  
SI MISE AL LETTO. NON SI  
ALZO PIÙ.



UN SOLDATO... UN  
SOLDATO MORTO PER  
DIFENDERE NON SI  
SA CHI... NON SI SA  
COSA... ABBANDONA-  
TO NON SI SA POVE  
COME LA CAROGNA  
DI UN ANIMALE...





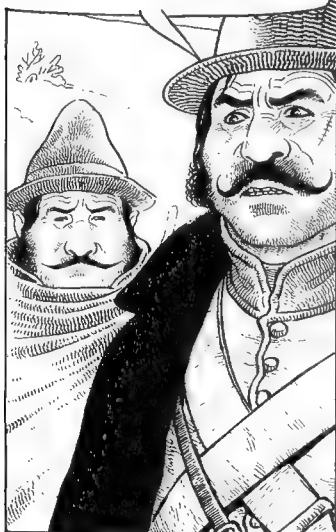




...CONTINUE... CONTINUE A FARE I FURBI E  
VEDRETE COME ANDRA' A FINIRE... PERCHE' ...  
OCCHIO, COMPARE PEPPE... SE IO A FROSINONE  
NON CI POSSO PORTARE FANTAUZZO E COMPAGNI...



...CI POSSO SEMPRE TRASCI-  
NARE CHI LI PROTEGGE...



E COSI' TU NON  
AVRESTI VISTO  
NESSUNO...



LE ORME DI GIOE  
NELLO STAZZO... SONO  
DELLA BANDA DI MARTELLA  
...NON E' VERO?



MARTELLA E I DUE PORCARI  
BAZZICANO QUESTA ZONA  
E TU GLI DAI PA MANGIARE!



CHE CAROBA! SEI PRONTO  
A GIURARE IL FALSO PER  
PROTEGGERE PEGLI  
ASSASSINI!



E CON GLI SPERGIIURI EI VOGLIOMO  
LE BUONE MANIERE! VEDRAI CHE  
CON UNA BUONA POSE DI LEGNATE  
EI DIRAI LA VERITA'!











IDIOTA! TI CONVIENE PARLARE...  
TI SPACCHERO' TUTTE LE OSSA!  
DIMMELO! SONO STATI QUI?



BASTA! SÌ! SONO STATI QUI!  
SÌ! E' COME DITE VOI!

BRAVO... LO VEDI  
CHE AVEVO RA-  
GIONE... CI VOGLIONO  
LE BUONE MANIERE.



ERANO  
IN TRE -  
NON E'  
VERO?

SÌ... E'  
COSÌ...



E' VERO  
CHE  
ERANO  
ARMATI?

SÌ... E' COME  
DITE VOI...



E' VERO  
CHE TU  
LI  
AIUTI?

SÌ... MA BASTA... BASTA...



LURIDA CAROGNA! TI  
SEI CACCIATO PROPRIO  
IN UN BEL GUAIO! NON  
CREDERAI DI CAVARTELA  
COSÌ?! TI TRASCINERO' A  
FROSINONE, IN GALERA!  
TI FARO' PENTIRE D'ESSE-  
RE NATO!

PER I MISERABILI NON  
C'E' SPERANZA DI GIU-  
STIZIA - PER LORO,  
SOLDATI, SIGNORI,  
PRETI, SBIRRI, BRIGAN-  
TI SONO TUTTI UGUALI.  
TUTTI PREPOTENTI.  
SANNO CHE PER LORO  
SARANNO SEMPRE  
GUAÌ.

Sambrino  
SCASCITELLI '13

FINE



# Vita e metamorfosi della Rivista di Asimov

di Gianfranco de Turreis

**Le riviste di science fiction non hanno mai avuto un destino fortunato in Italia, dal 1952 ad oggi. Saranno finalmente maturi i tempi per far accettare una rivista-rivista di buona qualità?**

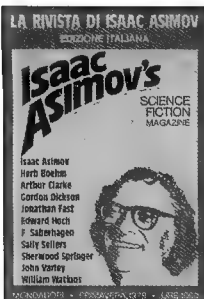
Sull'onda della moda dei cyberpunk cui il Dottore Buonanima concesse ampio spazio sulle sue pagine, ci ha provato (e ancora ci sta provando) un gruppo di appassionati - molti dei quali provenienti dall'editoria amatoriale - guidato da Daniele Brolli, che ha tentato di trapiantare per la terza volta nel nostro Paese - dopo gli scacchi di Mondadori nel 1978 e di Armenia nel 1981 - la **Isaac Asimov Science Fiction Magazine**: ecco dunque nel gennaio 1993 sotto l'etichetta della Telemaco di Bologna apparire nelle edicole una rivista nel classico formato *digest* e con il titolo identico all'originale: in nove mesi, sino a settembre, ne escono sei fascicoli. La maledizione colpisce ancora? A quanto pare no: nel maggio 1994 riappare una "nuova serie" sotto un'altra etichetta bolognese, la Phoenix. Cosa è successo? Non si sa esattamente: «Le circostanze hanno reso improvvisamente impossibile la prosecuzione delle produzioni editoriali delle Telemaco», scrive il curatore, ma la «nuova incarnazione» si presenta in «ideale continuità» con la precedente. Le «notevoli innovazioni» annunciate, però, ci fanno venire in mente un brutto ricordo: così come nella serie finale di **Robot**, la **Isaac Asimov** della Phoenix propone adesso anche dei fascicoli - antologie dedicate ad un tema o ad un autore e dei fascicoli-romanzo (in questo caso **Stations of the Tide** di Michael Swanwick, riproposto quattro mesi dopo su **Urania** 1236 - che evidentemente ha acquistato i diritti del romanzo in forma di libro - con altra traduzione ed altro titolo), mettendo purtroppo in minoranza i fascicoli-rivista. Una ambigua metamorfosi proprio nell'imminenza

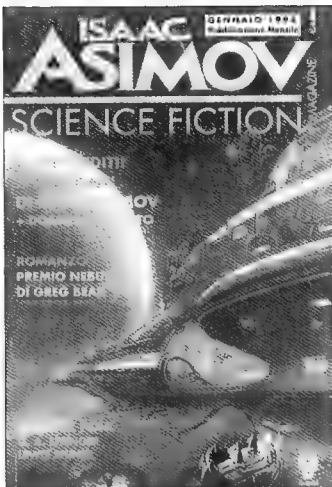
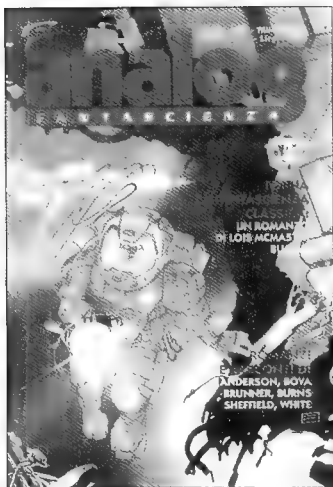
dell'undicesimo numero complessivo: ci auguriamo che non significhi nulla, anche perché la testata non merita, nonostante qualche menda, una brutta fine, come si dirà. Tanto più che, nel frattempo ha filgiato un supplemento trimestrale, questa sì una vera novità. Si tratta infatti del primo tentativo di tradurre **Analog**, il nome assunto nel 1960 dalla famosa **Astounding** di John W. Campbell. Un supplemento che si presenta appunto in veste di antologia stagionale, esaltamente come lo è **Millemodi** per **Urania**, con in meno però il contributo italiano. Fantascienza "classica", cioè avventuroso-tecnologica, pur se «aggiornata ai tempi», come dice il curatore, che si affianca ad una fantascienza un po' più sperimentale ed eterodossa come quella della **Isaac Asimov**.

L'avvenimento per uno che si occupa di fantascienza da più di trent'anni, non può che far piacere. Non solo perché il gruppo di Phoenix è riuscito con la Dell/Bantam, là dove lo moltissimo tempo fa non riuscì con la Condé-Nast, che allora pubblicava sia **Analog** negli Stati Uniti, che alcune riviste proprio in Italia, ma perché - scusate l'immodestia - vedo nelle pagine di entrambe le testate della Phoenix molti echi, molti riflessi, del lavoro editoriale, concettuale e propositivo da me fatto nel decennio 1972/1981 quando mi occupavo delle collane della Fanucci. Si tratterà forse di un'influenza indiretta, inconsapevole, inconscia, magari verrà anche negata, ma prendere in mano adesso i fascicoli di **Isaac Asimov** e **Analog** mi fa pensare che quei lontani semi tanto contestati all'epoca hanno invece messo salde radici e ben germogliato nei

terreni più insospettati e magari anche ostili per principio. Infatti, il gruppo di Telemaco prima e Phoenix poi è formato da appassionati tutti "di sinistra". Non è una novità, perché in precedenti loro attività, soprattutto amatoriali lo hanno manifestato a chiare lettere, se non vogliamo dare un senso che forse non ha alla pubblicità regolare de **Il manifesto** sulle pagine delle due testate. Il che - scusate mi tanto mi - fa sorridere e pensare come giri la ruota della Storia, e come il Destino si prenda le sue brave rivincite, facendosi beffa anche di chi probabilmente non se ne rende conto.

Mi suona proprio così vedendo su queste pagine un atteggiamento in favore della critica e della professionalità da me sempre sostenuto nei confronti della fantascienza e sino ad oggi non sempre applicato dalle riviste: non tanto le traduzioni integrali, quanto le note esplicative, le premesse storiche o scientifiche, i profili biografici, i saggi di completamento, le indicazioni bibliografiche integrali. Per la prima volta tutto ciò si è visto sulle collane Fanucci degli Anni Settanta. Questo per l'aspetto tecnico. La sostanza è ancor più sorprendente: non posso dimenticare la nostra (mia e di Fusco) difesa di John Campbell e del tipo di fantascienza che pubblicava su **Astounding/Analog** nei confronti dei sostenitori aprioristici della fantascienza "sociologica" alla **Galaxy**, e di come lì si definiva "reazionario" e magari anche "fascisti", mentre l'altra era ovviamente "progressista" e "impegnata". E non tanto per espliciti motivi ideologici o politici, ma perché tale in sé veniva allora considerata la science fiction avventurosa e/o tecnologica.





Oggi i tempi son ben diversi a quanto pare se, per bocca di critici "di sinistra", leggo i giusti riconoscimenti alla "rivoluzione" di Campbell del 1937 e addirittura che *Analog* «rimane l'unica rivista di fantascienza americana che mantenga con continuità le premesse create dalla sua storia gloriosa. I tempi sono cambiati, ma le caratteristiche che ne hanno fatto un successo in passato rimangono, aggiornate ai tempi, intatte anche oggi». Ci son voluti - ahimè - vent'anni, ma queste cose anche i fantascientisti di idee "progressiste" l'hanno finalmente compreso. Speriamo che sia un dato acquisito e che non ci si debba ritornare mai più sopra.

Ma le sorprese per me non sono finite qui. Ricordate le non lontanissime polemiche pro o contro il fantascifico, pro o contro la presunta superiorità della *science fiction* sulla *fantasy*? Parrebbe tutta acqua passata, e le demonizzazioni "ideologiche" dell'immaginario sembrano non esistere più. Concetti come: «Al di là delle consapevolezze scientifiche, le dimensioni universali vivono per l'uomo nel campo dell'immaginario», o come: «La fortuna dell'immaginario (legato o meno alla fantascienza e al fantascio) è che non esiste proprio la dimensione intermedia, quella del reale toccato con mano simile all'allunaggio, ma solo quella fantastica che

continua a stimolare i nostri sogni ad occhi aperti» (editoriale dell'agosto 1994), li potrei sottoscrivere benissimo. Ripensamenti? Maturazione? Comunque, va bene così. Lo stesso dicasi per le definizioni analitiche del *cyberpunk* espresse nel fascicolo del giugno 1994: più o meno le stesse cose ho scritto in un saggio sulla fantascienza apparso sulla *Rivista dei Libri* del gennaio 1993.

Ancora. Anzi «peggio». Ricordare le infinte polemiche ed accuse nei confronti di chi «osava» accostare alla fantascienza pericolosi temi eterodossi e «irrazionali» come mito, storia delle religioni, simbolismo, esoterismo, e alla fantascienza ed al fantascio attribuire funzioni e scopi non soltanto letterari e ludici? Certe accuse ancora mi risuonano negli orecchi. E invece cosa leggo nell'*Isaac Asimov* del maggio-giugno 1993? Nientepopodimeno che un sintetico e denso intervento su "fantascienza e trascendenza" che diventa addirittura "fantascienza è trascendenza" (dal la congiunzione al verbo), in cui si fanno affermazioni del tipo: «La *science fiction* svolge un ruolo rilevante (forse il più rilevante) nel portare alla luce e dare forma e dimensione mitologica, religiosa, rituale del presente». «Il rapporto di continuità mitologica organica tra funzione delle narrazioni mitiche e funzione della fiction contemporanea

è esplicita», sino al concetto conclusivo: «La fantascienza è il momento in cui il trascendente ritorna nella società moderna». **Big Bang!** Anche qui ci son voluti vent'anni per cui, abbandonato Marx e filosofi francofortesi, si riscoprisse - tanto per cominciare - Michele Malcicoli e Mircea Eliade (poi chissà?). Ci si sono messi in tre, Sergio Brancato, Antonio Fabozzi, Gianni Mammioli, per quest'opera di "revisionismo" e dire negli Anni Novanta quello che - tra reazioni scomposte ed isteriche - dicevamo io e Fusco negli Anni Settanta. Non so se si siano limitati ad esporre questa loro "scoperta", oppure vi credano anche. L'importante è che lo abbiano fatto mettendo sì alle spalle quel che alcuni di loro dicevano in passato, ad esempio nella *Letteratura italiana* curata da A. Asor Rosa per Einaudi. Il tempo corre e si matura. Abbandonati gli atteggiamenti scomposti ed il linguaggio grossolano di una certa genia di fanzinari ultras, approdati ad una testata professionale, ci si contiene e controlla con grande vantaggio della qualità e della serietà, senza sentirsi in obbligo di affrontare temi e concetti che con la fantascienza poco hanno a che vedere (memori forse anche della sorte di *Robot*: la rivista è comprata da lettori dalle ideologie le più disparate...), pur senza modificare i propri punti di vista.

Chiudiamo con i due aspetti che più mi lasciano perplesso: sull'editoriale del primo fascicolo (gennaio 1993) si preannunciava una varietà tematica che non sempre è stata rispettata.

Il rischio che corre l'*Isaac Asimov* è di diventare una specie di organo ufficiale di un "movimento *cyberpunk*" che ormai non esiste più: va bene farlo conoscere nei suoi vari aspetti e con traduzioni non fuorvianti, ma si rischia spesso di esagerare...

La rivista americana ha quasi vent'anni di vita e vi si trovano tutti i generi di fantascienza. Non bisogna fossilizzarsi...

Il secondo punto è il solito: gli autori italiani. Perché tanta diffidenza quando ci si serve già di ottimi illustratori nostri? Soltanto nel numero dell'agosto 1994 si presenta una storia di uno scrittore "indigeno" (Vittorio Curto) **sullo stesso piano di quelli stranieri**. Ma, ragazza, lo faceva già *Robot* nel 1975! Ce ne avete messo del tempo: è tanto difficile proseguire così ogni mese e far lo stesso per l'*Analog* trimestrale? In fondo sarebbe allinearsi a **Millemondi**

Coraggio, che di buona fantascienza italiana ce n'è: basta avere la costanza di cercarla e/o sollecitarla. E, per favore, abolite quella insulsa "Academia"; il titolo mi ricorda tanto la stessa rubricetta di **Galessia** (ma eravamo nel 1960!) e lo stile del povero redattore che si nasconde dietro la firma di "Lou Cyber" ricorda i mai troppo vituperati e non rimpianti "Marziano in cattedra" e "Alieno di redazione" su *Urania*. Abbiate pietà: siamo un po' più maturi ormai... E se proprio non se ne può fare a meno, almeno cambiate lo stile!

# Ministero

di Barreiro & Solano Lopez

© SOLANO & BARREIRO.

QUESTE  
SONO PER I SERVIZI  
SPECIALI, I QUALI  
SONO PER: PROGETTI E  
COORDINAMENTO, I  
VERBALI VANNO AGLI AFFARI  
LEGALI E IL DOSSIER  
SPECIALE VA ALLA DIREZIONE  
PROGETTAZIONE  
GENERALE!  
AL PIANO  
3°500 ...



NON DIMENTICARE  
DI PRENDERE TUTTE  
LE RICEVUTE FIRMATE E  
TIMBRATE: SE VIENE FUORI  
CHE I DOCUMENTI SI SONO PERSI  
DANNO LA COLPA A NOI, E NON MET-  
TERCI TUTTO IL GIORNO COME HAI  
FATTO L'ULTIMA VOLTA!



MA, SIG. ZUCATTE!  
DEVO ANDARE  
DAI SERVIZI SPECIALI  
DEL 2125 FINO ALL'ULTI-  
MO PIANO DELLA  
PROGETTAZIONE E CI  
SONO ALMENO OTTANTA  
ASCENSORI GUASTI!

DOVRÒ PERSINO  
MANGIARMI AD  
UN ALTRO PIANO  
E SONO CERTO  
CHE MI  
DARANNO  
DELLA RO-  
BACCIA ...



BASTA LAMENTARSI E  
SBRIGATI! DEVI TORNARE  
ENTRO LE 10:05!



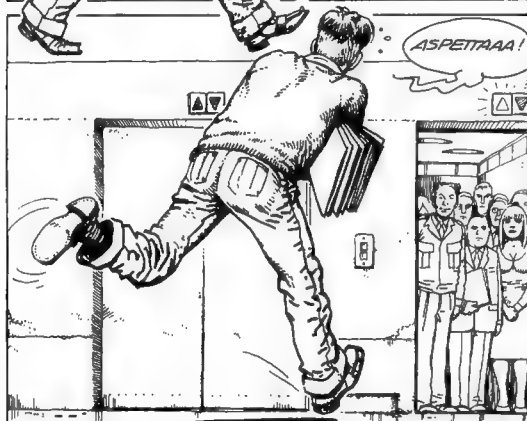
FAREI  
IL POSSIBI-  
LE, SIG.  
ZUCATTE ...

UHM ... ASCENSORI  
PERMETTEU-  
DO, FINIRO'.

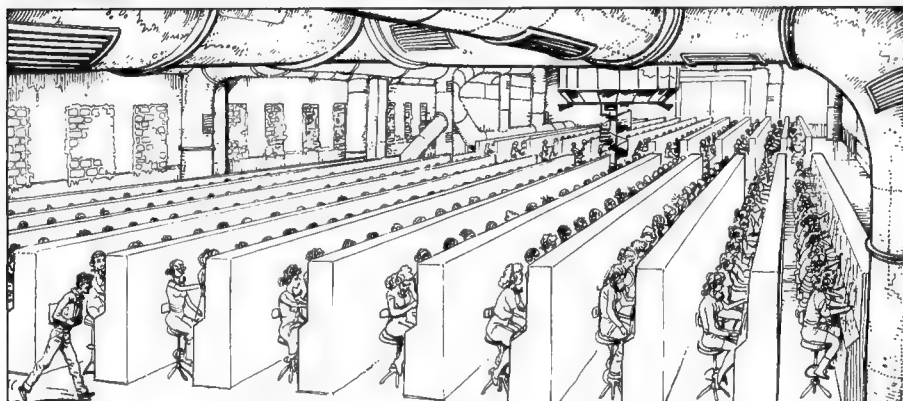


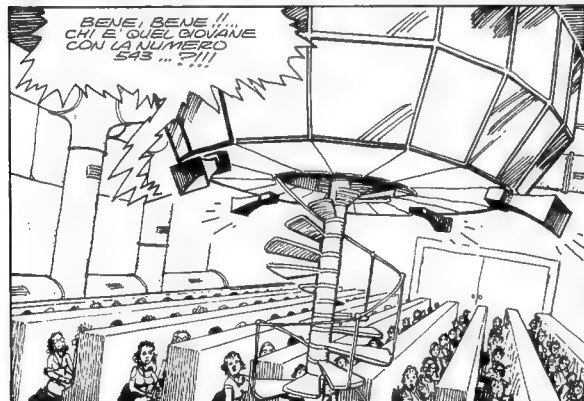
LE  
CONSEGNE  
PER LE  
16:00!

CARLOS IL PATTORINO,  
SOLO SEI ANNI!  
UN APPRENDISTA!  
SARAI UNO DEI PER-  
SONAGGI PRINCIPALI  
DI QUESTA STORIA.  
LE COSE CHE GLI CA-  
PIRANNO D'ORA  
IN POI SEGNERANNO  
IN MANIERA INDE-  
LEBILE LA SUA VITA.  
CARLOS, SPINTO PIU',  
DALE CIRCOSTANZE  
CHE DA OGNI ALTRA  
CHE SI DIVULGERA  
LA CAUSA PRIMA  
DEGLI EVENTI CHE  
SEGNERANNO  
MA CONTINUIAMO  
LA NOSTRA STORIA.













IN QUEL MOMENTO CARLOS STA PER PRENDERE L'ASCELSO PER LA REGISTRIA AFFARI LEGALI DOVE DEVE CONSEGNARE LE PRIME CARTE DELLA GIORNATA ...



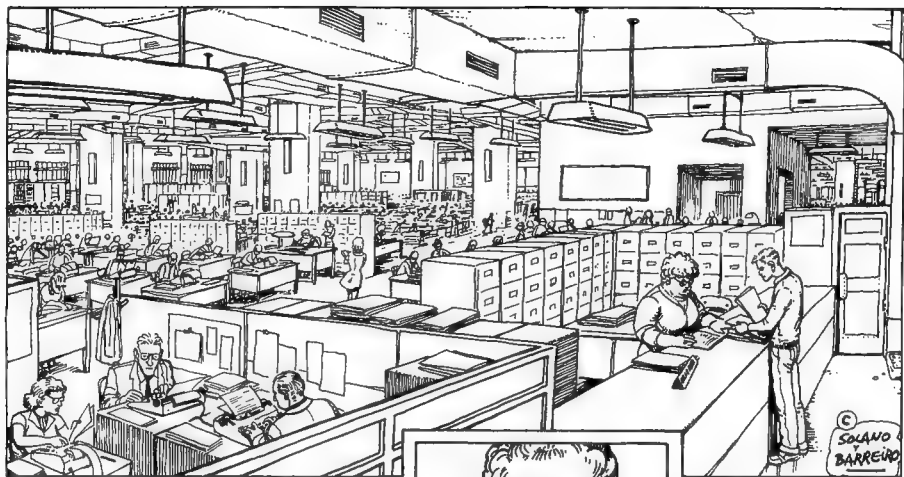
DA QUESTO MOMENTO IN POI LA VITA DEL GIOVANE APPRENDISTA CAMBIERA' UNA VOLTA PER TUTTE ...









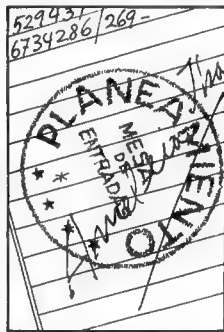


© SOLANO BARREIRO



DOCUMENTO N° 3452943,  
CARTELLA 287... DOCUMENTO  
N° 56734286, CARTELLA 269...  
QUESTO È TUTTO ...

TUTTO  
IN ORDINE ...  
ORA TE LI  
FIRMO



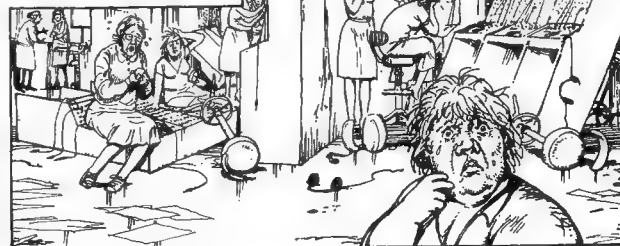
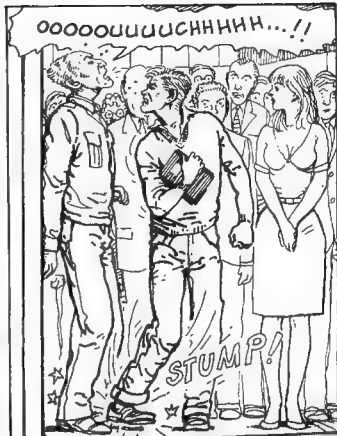
CIAO ... CI  
VEDIAMO  
DOMANI ...



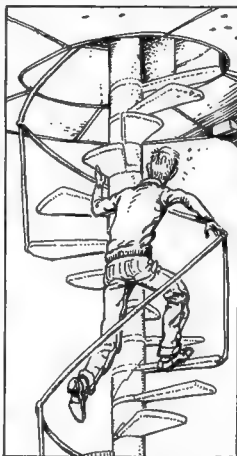
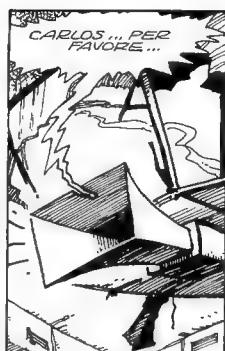
FINISCO  
GIUSTO IN  
TEMPO PER  
PASSARE  
DA SUSANA ...



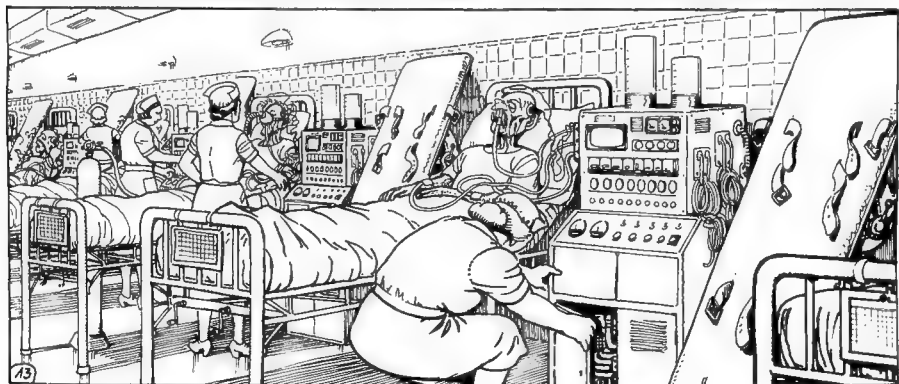
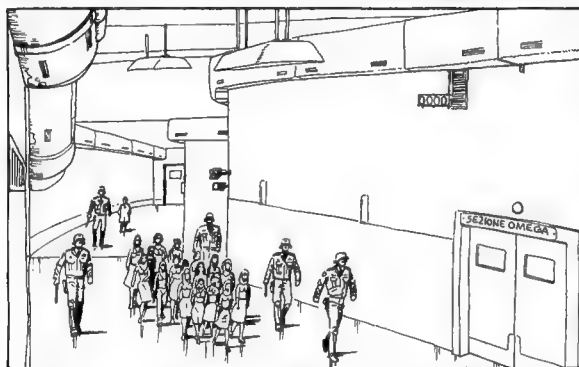
COMPLETO !!

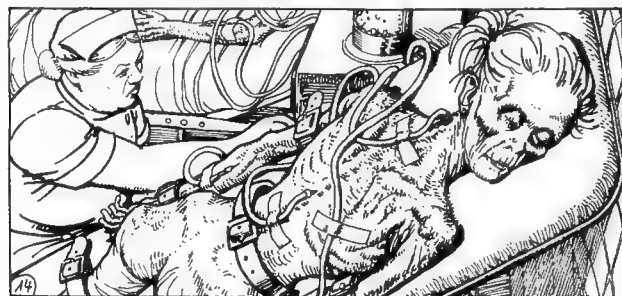
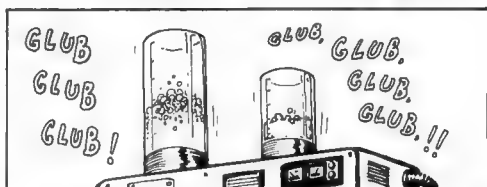
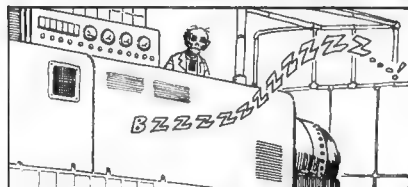
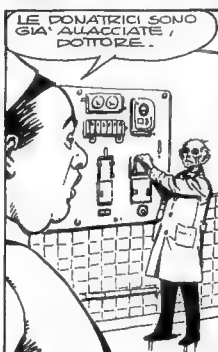
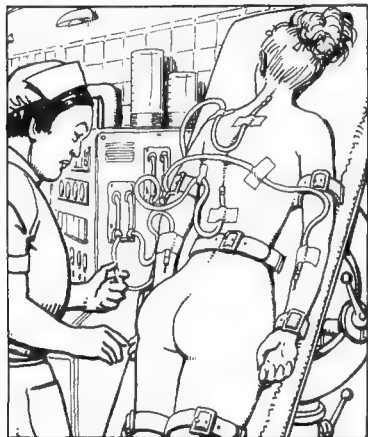
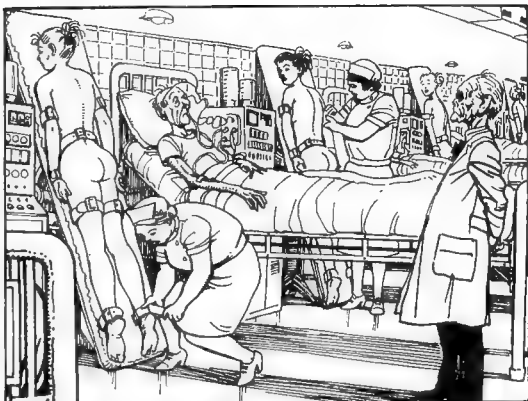






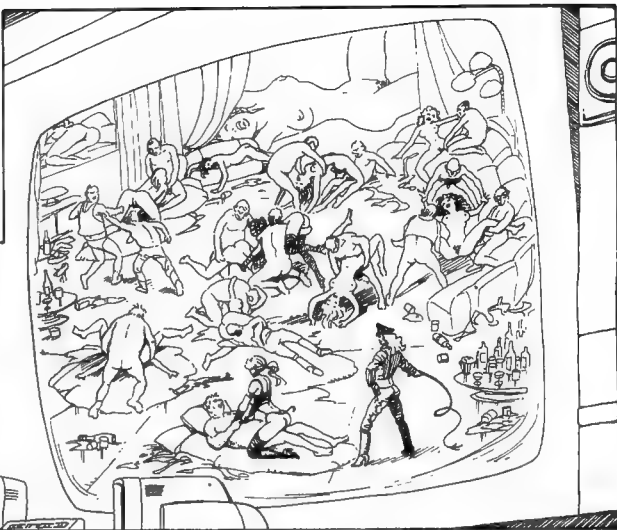
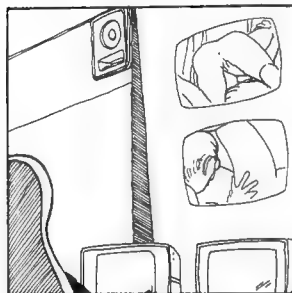
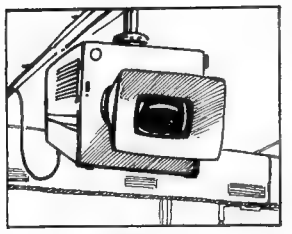








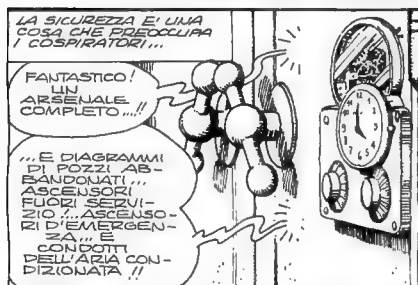
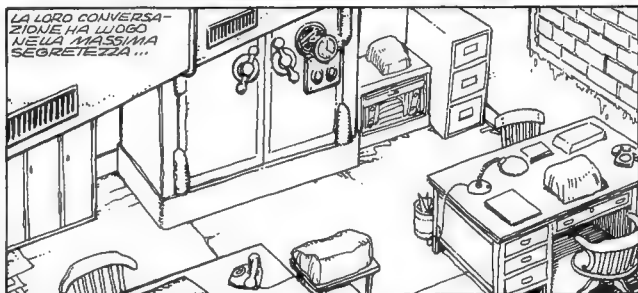


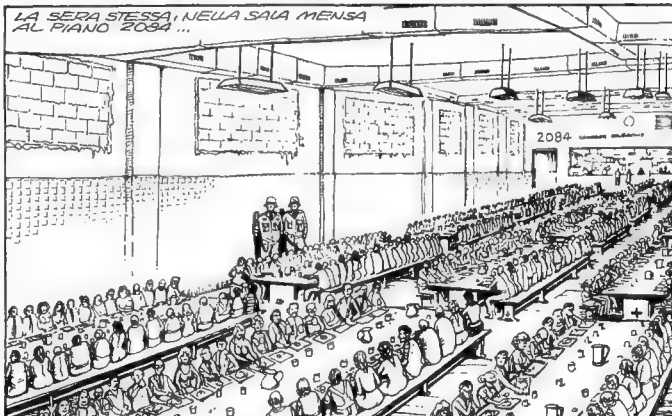
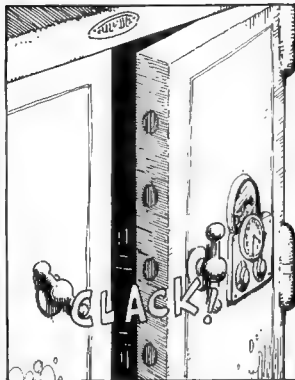




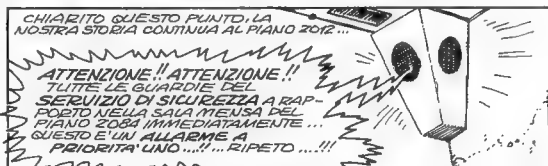
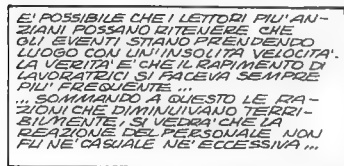














# Passi

di Paolo Di Maio

**L'**analista, da dietro il lettino scribacchiò qualcosa. Mario, aveva sempre avuto un debole per la bottiglia, ma non era un alcolista. Se aveva esagerato, era solo per cercare di risolvere, a modo suo, il problema di quegli orribili incubi che lo perseguitavano impedendogli il sonno, morti violente perlopiù. Poi, come se non bastasse, quelle strane allucinazioni...

"Alterazioni percettive" le chiamava il suo "strizza".

«E, l'altro suo disturbo? Va meglio? - «Dipende!».

Il dottore annotò la risposta.

«Vede, adesso non sento solo i miei, ma anche quelli degli altri, di tutti! E questo mi disorienta».

Il dottore posò la penna. «Senta, mi dà il permesso di registrare questa seduta? - «Se lo ritiene necessario».

«Sì, preferisco, il suo è un caso interessante e voglio studiarlo con attenzione».

«Va be!».

L'analista estrasse dal taschino un microregistratore e lo posò a terra.

«Bene. Senta Mario, ora lei ricomincia da capo. Faccia conto che io non la conosca e che questa è la prima volta che ci vediamo. IO NON SO NULLA».

«D'accordo!... Dunque, tutto è cominciato... una mattina. La sera prima ero andato a letto un po' tardi, come sempre da quando avevo calato col bere, perciò ero ancora stanco, intorpidito, ma niente di speciale. Mi alzai e all'improvviso, tutto si fece nero. Sentivo la testa pesante, gli occhi pesanti, non riuscivo neppure a respirare. Riuscii a cadere nel letto. Ricordo che persi i sensi, ma tutto mi girava. Era come da bambino, quando avevo la febbre alta, mi sembrava che le pareti si curvassero e volessero cadermi addosso. Poi, così come era venuto, il capogiro se ne andò. All'improvviso sentii dei passi, come se qualcuno si aggirasse per casa a piedi nudi. Mi alzai lentamente, per non barcollare. I passi cessarono di colpo. Non possedevo armi e chissà perché afferrai proprio la sveglia, pronto a scagliarla come un sasso. Decisi di non mettermi le pantofole, per non fare rumore, e così, scalzo, andai in perlustrazione. Sentivo battermi il cuore con dei colpi secchi, quasi uno schiocco. Stringevo la sveglia molto forte perché avevo le mani sudate e temevo mi sfuggisse; il metallo, in confronto alle mie dita era caldo! Niente, in casa non c'era nessuno!...».

«Due giorni dopo, accadde di nuovo. Ero seduto su una panchina, mi stavo riposando dopo la mia solita passeggiata, quando sentii lo scrochiare di alcune foglie secche, proprio alle mie spalle. A quell'ora il parco era deserto e dietro la panchina cominciava un boschetto. Una macchia di poche decine di metri quadrati. Rimasi in ascolto. Potevo sentirlo chiaramente. Qualcuno si stava muovendo molto lentamente, come per spiare. Poi d'improvviso, non sentii più nulla. L'oc-

chio mi cadde su un legno deposto su un prato proprio dietro di me. Era un bel randello con evidenti segni di masticatura alle estremità. Forse qualcuno ci aveva fatto giocare il cane. Mi alzai, lo raccolsi e decisi di andare a vedere».

«Aggirato il primo cespuglio, mi ritrovai a calpestare un bel prato di foglie secche: avevo sentito giusto! Mi mossi piano, con cautela. Nessuno. Feci ancora qualche passo e il prato adesso era pulito. D'improvviso mi parve di sentire dei tonfi cadenzati, come se qualcuno stesse correndo. Non potevo esserne certo però, perché erano molto attutiti: lì l'erba era piuttosto alta. Continuai a muovermi con circospezione finché non udi chiaramente correre lungo un sentiero ghiaioso, o comunque sopra dei sassi. Ora lo distinguo molto bene. Mi misi a correre nella stessa direzione. Stavo uscendo dal boschetto, quando i suoi passi cessarono bruscamente. Decisi di non fermarmi e di volerlo vedere in faccia. Trafelato, mi ritrovai fuori dalla macchia a correre sul greto di un ruscello quasi secco che scendeva da dietro una roccia. Continuai, e quando fui in cima, mi fermai di colpo. Solo prati. Tutt'intorno c'erano solo prati. Nessuna traccia di quell'uomo, o qualunque cosa fosse stata quella che avevo inseguito».

«La settimana seguente, fu tranquilla. Così normale che quasi me ne dimenticai... Finché un giorno, alla fermata del tram...».

«Ero solo e stava pioviendo dalla mattina».

«Grandi pozze s'erano formate tra l'asfalto e lo zoccolo del marciapiede e io, per evitare gli spruzzi delle auto, me ne stavo appoggiato al muro, il più distante possibile. D'improvviso alla mia destra, sentii lo scalcio di qualcuno che si allontanava. Mi voltai ma il marciapiede era deserto: E CONTINUAVO A UDIRE I PASSI. D'istinto guardai a terra, se almeno avessi potuto scorgere le tracce, l'acqua che s'interrompeva, che so, qualcosa! Macché, niente!! Io sentii girare l'angolo e fermarsi. Ero sconvolto, il cuore mi martellava almeno quanto la pioggia. Raccolsi tutto il mio coraggio... e lo raggiunsi. Svoltai l'angolo: nessuno. Mi fermai. Un senso d'impotenza e di rabbia mi pervase, agitò le mani nell'aria come un pazzo, come se volessi agguantare quel fantasma! Dio mio, stavo impazzendo! Forse mi sono "bevuto" il cervello, pensai. Sì, mosse, rigirò l'angolo e lo sentii correre. Cristò! Il rumore sul cemento bagnato era reale!! Di nuovo voltai l'angolo e vidi il tram che era arrivato e stava per chiudere le porte. Mi precipitai e riuscii a prenderlo appena in tempo. Mi sedetti col cuore in gola, e lì, ebbi l'intuizione. Quelli che avevo sentito... erano i MIEI passi!! Non c'era dubbio. Ogni volta che cessavano, finivo col fermarmi, quando li sentivo correre, finivo col fare lo stesso. Non sapevo come questo fosse possibile, ma non c'era altra spiegazione. A casa: nel parco; sul greto del fiume; nell'acqua del marciapiede;

**«Allora»,  
disse l'analista  
con tono allegro,  
«come va?»  
Si addormenta  
sempre con la  
«tettarella»?». «Lo sa che è un  
pezzo che ho  
smesso», disse  
Mario con calma,  
senza reagire alla  
provocazione.  
«Sì, lo so,  
ma volevo  
sentirglielo dire». «Ora se bevo,  
non è più per  
nascondermi,  
ma è solo perché  
mi piace».**

IO, sempre IO. Capisce? Io avevo la grande, la straordinaria opportunità di percepire il futuro. Anche se per pochi istanti e limitatamente ai miei passi, io potevo conoscere, o meglio, io VIVEVO il mio futuro. La cosa era così straordinaria che non potevo non parlarne con qualcuno. Purtroppo però, a chiunque l'avessi confidata, mi avrebbe preso per pazzo e non mi avrebbe creduto.... e così sono venuto da lei. Per avere una spiegazione.

Il dottore raccolse il registratore, levò la cassetta e la voltò.

«Mi diceva che ora sente anche quelli degli altri. Che significa?»

«Ecco, da un po' di tempo... in pratica dall'ultima volta che ci siamo visti, percepisco anche i passi degli altri».

«Guardi, le dispiace proseguire per ordine?», disse lo psicanalista che nonostante il registratore, continuava a prendere appunti.

«Per esempio?».

«Be', prima di venire da me, lei ci ha riflettuto, è trascorso un po' di tempo. Quali erano i suoi stati d'animo? Cosa pensava?».

«All'inizio come ho già detto, ne fui spaventato. Pensavo di essere pazzo. Poi, da quando capii che quelli erano i MIEI

passi, mi resi conto che in qualche maniera si era prodotto uno squarcio nel futuro. Solo che non sapevo in che cosa questo avrebbe potuto essermi utile. I primi tempi cercai di fregarlo. Stavo seduto e fingevo di leggere, poi all'improvviso gettavo il giornale e scattavo in piedi gridando qualcosa come: Dio il gas!, ma senza muovermi. Niente, non riuscivo mai a farlo camminare. Poi, quando mi stancavo di questo gioco e decidevo davvero di alzarmi, eccoli. I miei passi, che andavano in bagno, o in cucina a seconda di dove avevo deciso di andare. Pian piano mi resi conto che non potevo farci niente. "Lui" sapeva sempre se stavo bluffando o facevo sul serio.

«Lui?», fece il dottore.

«Be' non so come chiamarlo, i miei passi, il rumore, il futuro, Lui!».

«Continui».

«Dicevo... ben presto mi resi conto che non potevo influire in nessun modo su di Lui, e poco a poco, mi sono accorto che cominciavo a seguirlo. Cioè, non ero



più io padrone di me, delle mie decisioni, ma Lui. Per muovermi, aspettavo di sentire i miei passi e poi semplicemente li seguivo».

«Questo prima che venisse da me?».

«Ehm... sì... ma anche dopo. Sempre di più. Arrivai al punto che camminavo per strada leggendo il giornale. Attraversavo l'intera città senza mai guardare, solo seguendo i miei passi. Tanto se ci fosse stato un pericolo loro si sarebbero fermati, e io pure».

Il dottore ora, aveva smesso di scrivere, e con gli occhi chiusi e la testa tra le mani, ascoltava lentamente.

«Poi, qualche giorno fa... Era la mattina e mi stavo ancora radendo: udi dei passi, ferì per muovermi, ma non ci riuscì, o meglio, d'improvviso non ne ebbi più voglia. Però i passi continuavano. Poi ne sentii degli altri, mentre qualcuno bussò alla porta. Andai ad aprire ed era il postino. Capisce? I passi che avevo udito, i primi, non erano i miei ma del postino!! I miei erano gli altri!! Da quel giorno sentii i passi di tutti! Sempre un po' prima. Solo che non sapevo mai quali fossero i miei. Questo i primi giorni mi diede dei grossi fastidi.



Ormai non ero più abituato a decidere. Poi l'altro ieri, davanti la vetrina di un negozio di scarpe mi venne un'idea. Vidi questi stivaletti e li acquistai... Vede? Hanno una placca di metallo sul tacco. Dice che così non si consumano... A me servono solo per distinguere i miei passi dagli altrii.

•Senta Mario, lei ha paura della morte, vero?.

•Chi non ce l'ha?.

•Non mi ha risposto.

•Be' sì, come tutti credo. Però ora deve essere sincero, questa esperienza... è molto rassicurante. Sapere che esistono certi fenomeni, è come sapere che di là c'è qualcosa... A proposito come mai oggi non è solo?.

•Come?.

•Voglio dire, di solito quando siamo a casa sua, sua moglie è via, invece oggi, sento che di là c'è qualcuno....

•Siamo soli. Come sempre.

•Questo a me non lo deve dire, ricorda? Io sento i passi, e anche se qui c'è la *moquette* ovunque, io so che di là c'è qualcuno.

•Mi segua.

L'analista si alzò e assieme, fecero il giro della casa. Nulla.

•È convinto adesso?.

Mario non sembrava affatto soddisfatto. •Le assicuro che qui c'era qualcuno poco fa, la *moquette* ne ha attutito il rumore, ma io l'ho sentito lo stesso.

•Torniamo nello studio, disse calmo il dottore.

•Lo so che lei non mi crede, è dura da credere, pensi che perfino io... ma cosa sta succedendo?.

•Eh?.

•Sento... C'è gente che corre su e giù per le scale, come matti... Uno si è fermato davanti alla sua porta....

Mario aveva lo sguardo fisso nel vuoto, il dottore lo invitò a sdraiarsi. •Sti calmi prego, si calmi, va tutto bene, è tutto sotto controllo.

•Di là, di là c'è qualcuno, si sta muovendo....

•Di là non c'è ness...». Un tonfo sordo, proveniente dalla sala lo raggelò.

•Allora, adesso mi crede?». Lo psicanalista non disse

nulla. Perplesso e un po' seccato, aprì un cassetto del suo scrittoio ed estrasse una rivoltella. «Adesso vedremo», disse, e si avviò verso la sala. Spalancò la porta e, a fianco, a un posacenere rovesciato, Marackesch, il suo gatto siamese, sbuffava col pelo arruffato. «Buono, buono, hai avuto paura eh?» disse il dottore prendendolo in braccio.

Mario entrò e volle guardare anche lui.

«Non c'è niente, soddisfatto?».

«Mi dica la verità dottore. Onestamente, lei crede che io sia pazzo?».

«Torniamo nello studio per favore» disse l'altro.

Entrarono. Il medico ripose il revolver e Mario, pallido, si sdraiò di nuovo sul lettino.

«Lei, lei non crede a una parola di...». Si interruppe. Gli occhi si fissarono al soffitto, poi cominciò a sudare. «Io... io sento... c'è gente che corre, su e giù per le scale, come matti... uno si è fermato davanti la sua porta...».

Il dottore gli si avvicinò e lo tenne per mano.

«Adesso... ci sono passi dappertutto... qualcuno esce dalla sala...». Il medico gli stava prendendo la pressione. «... e poi corre. E anche lei e... AHHHH!».

«Si calmi».

«IO, IO NON VOGLIO MORIRE! NON VOGLIO MORIRE!».

«Si calmi! Che succede, MI DICA CHE SUCCEDE!».

«Io... sto correndo per le scale. PRECIPITO. AIUTO, AIUTO!».

Gridò dibattendosi come un invasato. «NON VOGLIO MORIREEE!!!».

In quell'istante suonarono alla porta.

«Cristo!» impreco il medico alzandosi. «Stia buono, finché è qui non corre pericolo giusto? Vado a vedere chi è e torno subito».

Corse all'ingresso e aprì. La signora del piano di sopra, con le lacrime agli occhi balbettò qualcosa, il medico si appoggiò alla porta. Altre persone stavano scendendo le scale dai piani superiori. Un ladro, ora assassino, s'era «fatto» il palazzo, dall'ultimo piano a scendere, e all'appartamento di sopra, s'era imbattuto nella madre della signora che adesso era lì in lacrime. La vecchia lo aveva sorpreso e, per nulla impressionata, aveva tentato di aggredirlo provocandone la reazione. La figlia, che era tornata in quel momento aveva scoperto tutto e dato l'allarme.

Il dottore era impallidito, ma cercò di restare calmo e disse che avrebbe chiamato subito la polizia.

Si girò. Mario, con la faccia stravolta, avanzava con la rivoltella in mano.

«Si fermi! La metta giù!», gridò il dottore correndogli incontro. «Mario, LE ORDINO DI...».

Mario con un calcio, spalancò la porta della sala. Una figura scura alta, sbucò dalla penombra e un lampo

di luce disegnò un semicerchio nell'aria. La lama che l'uomo stringeva in mano, adesso era rossa.

Mario lasciò l'arma e stringendosi una spalla, corse urlando lungo il corridoio. Il dottore, emise un gemito prima di accasciarsi al suolo, colpito da una ginocchiata alla bocca dello stomaco.

L'uomo diede un calcio alla rivoltella e si precipitò fuori dall'appartamento.

«NOO, NON VOGLIO MORIREEE!!!».

Il dottore sentì Mario urlare e poi il rullo sordozolare di un corpo giù per le scale. Silenzio.

Si rialzò, l'aria gli passava ancora a fatica e il respiro somigliava ad un sibilo. Arrivato alla porta, si fermò e vi si appoggiò. In quel momento, vide il corpo di Mario disteso in diagonale, a metà rampa. Con un gemito, si scostò e gli si avvicinò.

Le mani erano ancora serrate alla ringhiera in ferro, le nocche, bianche per lo sforzo. Era vivo, stava singhiozzando e balbettava: «Non voglio morire non voglio morire non voglio morire». Il dottore gli si accostò e in quel momento LI VIDE.

Il corpo dell'assassino giaceva qualche metro più giù, poco dopo il pianerottolo, gli arti scomposti, come di pezza. Un rivolo di sangue gli usciva dal capo e seguendo la pendenza stava scivolando verso i gradini più in basso. I vestiti erano miseri, ma ai piedi aveva due bellissimi stivali nuovi... con una placca di metallo sul tacco.

«Perché?» chiese Mario al dottore mentre questi gli stava tamponando la ferita.

«NON LO SO!».

«Mi sento ancora male. Mi gira tutto».

Il dottore si alzò, andò in cucina e tornò con un bicchiere d'acqua. «Prenda un po' di acqua e zucchero e si sentirà subito meglio».

«Dottore lo sa? Non l'ho mai sentito che si sarebbe mosso! Ora che ci penso, non ricordo neppure che stavamo venendo nel suo studio! Non sento più niente!» disse battendo i piedi a terra. «Se n'è andato!».

«Be', forse è meglio così».

«... Forse».

Trascorsero alcuni istanti in silenzio. Mario, continuava a far vorticare l'acqua nel suo bicchiere e, non osando berla, la fissava incantato. Ogni tanto però lo sguardo gli sfuggiva alle spalle del medico dove, dal mobile bar, l'etichetta di un Martell luccicava irresistibile.

«Credo che Pascal abbia detto: "Si comprendono le profezie, solo quando si vedono avverare"».

«Già!» disse Mario in direzione del brandy.

Finalmente il dottore se ne accorse. Si voltò, vide la bottiglia e sospirando la andò a prendere.

«Eh...». Si può sconfiggere il destino. La natura mai! (Shopenhauer) «Alla salute!».

*Stefano Galliani è nato nel 1958 a Fano, ma vive a Cagli dove lavora come professore di educazione fisica. Gli piace esibirsi nella prestidigitazione e nel volo ultraleggero (due aspetti di un'unico interesse, ci pare: l'evasione), legge e scrive di tutto, perfino rebus e aforismi, ma specialmente racconti, come questo con cui esordisce su L'Eternauta.*

*Lineare, avvincente, colpisce il lettore in presa diretta. Passi è veramente un esempio di come si possa giungere ad un discreto livello di tensione semplicemente attraverso il dialogo fra uno psicanalista ed il suo paziente. E così la straordinaria vicenda di Mario, che da svirata divenga angosciata, si trasmette dalla pagina a chi legge.*

G.D.T.

© dell'autore  
illustrazioni  
di Corrado Mastantuono



# Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

**Creato da Mike Richardson per la Dark Horse, *The Mask* è indubbiamente uno dei super eroi più bizzarri della nuova generazione dei "comics" americani.**

## Energico avversario del crimine,

sfiggia modi alquanto cruenti ed un tetro senso dell'umorismo e, a volte, non si fa scrupolo di utilizzare i propri poteri per soddisfare interessi personali. La popolarità acquistata in America dal personaggio ha convinto i responsabili della New Line a trasporre le sue avventure in celluloido, con l'accorgimento però di «imitare la vena trasgressiva e violenta che traspare dal fumetto», come tiene a sottolineare il regista della pellicola Chuck Russell (*Nightmare 3: I Guerrieri del Sogno*).

La storia è quella di Stanley Ipkiss, un impiegato di banca timido e frustrato che quando indossa un'antica maschera tribale si trasforma nell'estroso Mask, acquistando, fra l'altro, la capacità di deformare a piacimento il proprio corpo. Ad interpretare l'istrionico super eroe è stato chiamato Jim Carrey, recentemente balzato alla ribalta grazie alla divertente commediola *Ace Ventura: l'Acchiappanimali*. Il punto di forza dell'opera è comunque da ricercare nella spettacola-

rità degli effetti speciali, curati da Steve Williams della Industrial Light & Magic e da Greg Cannom (*L'Ululato*, *L'Esorcista III*).

## Double Dragon

Prosegue la collaborazione della Nintendo con l'industria cinematografica americana. La celebre casa produttrice di videogame, dopo il discreto successo commerciale conseguito dall'insipido *Super Mario Bros*, ha finanziato la realizzazione di un nuovo film ispirato ad uno dei propri prodotti: *Double Dragon*.

La vicenda è ambientata in una futura Los Angeles (ribattezzata New Angeles) semidistrutta dal terremoto e soggiogata da bande criminali, vanamente contrastate da una polizia impotente.

Qui si svolge la ricerca del malvagio Koga Shuko (interpretato da Robert Patrick, l'androide cattivo di *Terminator 2*) intenzionato a recuperare la metà perduta di un misterioso medaglione magico. La parte in suo possesso già gli consente di penetrare nel corpo delle persone e di comandare le loro

azioni con il proprio volere, ma riuscendo a "ricomporre" l'intero amuleto Koga potrebbe addirittura acquistare un potere capace di fargli dominare il mondo.

La seconda metà del fantomatico medaglione è però in possesso dei fratelli Lee, il logico e pragmatico



Jimmy (Mark Dacascos) e il confusionario Billy (Scott Wolf).

L'azione si sviluppa incalzante fra combattimenti a base di arti marziali e convincenti effetti speciali, curati da Joseph e Paul Lombardi (*Apocalypse Now*), ma senza uno spunto capace di scalfire l'abituale superficialità di tante pellicole similari. Regia dell'esordiente Jim Yukich, già autore di alcuni video-clip dei Genesis.

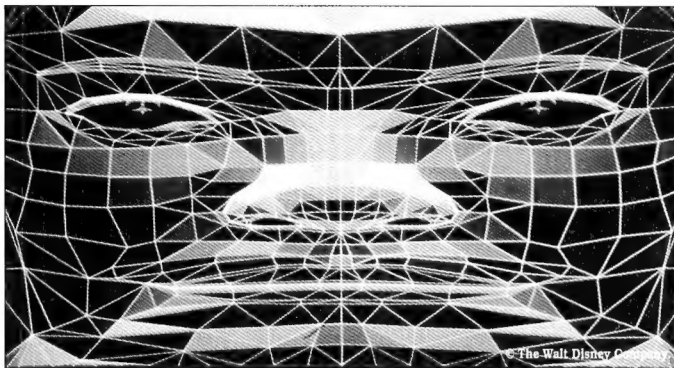
## Brainscan

Quanto è sottile il confine fra mondo virtuale e realtà? Le due differenti dimensioni sembrano inspiegabilmente sovrapporsi in questo thriller, girato recentemente da John Flynn su soggetto di Andrew Kevin Walker. Protagonista della storia è il giovane Michael, interpretato da Edward Furlong (*Terminator 2*), un adolescente che ama divertirsi con i videogames ed in particolare con *Brainscan*, un gioco che simula le imprese di un killer. Aiutato da un inquietante per-

Sotto: Jim Carrey nei panni di *The Mask*.

In alto: l'ambiguo Trickster, protagonista negativo di *Brainscan*.





Master Control Program dal film "Tron".

Sotto: uno dei simpatici orsi polari del Coca-Cola Polar Bears "Luge".

sonaggio informatico chiamato Trickster (T. Ryder Smith), Michael insegue ed uccide le proprie vittime nell'immaginario universo computerizzato, ma ben presto si rende conto che i delitti commessi hanno una tragica connessione con gli eventi reali. Per lungo tempo incapace di abbandonare il gioco, il ragazzo riuscirà a ribellarsi solo quando si vedrà costretto ad uccidere la propria fidanzata, ma dovrà comunque fare i conti con Trickster, ormai divenuto capace di materializzarsi nel mondo reale.

Il make-up speciale è opera dell'esperto Steve Johnson mentre gli effetti visivi, realizzati grazie alla "computer grafica", sono curati dai tecnici della Sidley Wright Motion Works (*Heilraiser III. Freejack. Coneheads*).

R. M.

## LE IMMAGINI SPECIALI

Nonostante da taluni ambienti dell'industria cinematografica nostrana vengano ancora oggi "classificati" a torto come artigiani "fetturieri", gli uomini degli effetti speciali devono essere considerati in realtà dei tecnici altamente specializzati in grado di realizzare qualunque cosa venga loro richiesta. Persino troppo ovvio sottolineare poi che gli studi di produzione più prestigiosi del mondo hanno la propria sede negli Stati Uniti d'America e in Inghilterra. Paesi nei quali sono state girate gran parte delle pellicole che hanno fatto la storia del cinema. Da anni ormai creare "immagini speciali" non è affatto sino-

nimo di improvvisazione e sperimentazione in diretta affidando nella buona sorte ma piuttosto di pianificazione rigorosa e, con il supporto di tecnologie sempre avanzatissime, esecuzione in base ad una professionalità difficilmente riscontrabile in altre cinematografiche. L'elettronica e l'uso intensivo del computer, che hanno avuto i propri albori nell'affascinante ma incompreso "Tron" (1979, regia di Steven Lisberger) della Walt Disney Pictures facendo già allora gridare al miracolo e sentenziare evidentemente da parte di "pseudo-esperti" che non erano in grado di comprendere, o non volevano, le potenzialità della "computer graphic" che non sarebbe stato mai più possibile generare immagini di qualità superiore a quelle contenute in questa pellicola, non sono comunque ancora riusciti a soppiantare del tutto miniature, "matte painting" e creazioni meccaniche. Ma il ruolo che svolgono occupa uno

spazio sempre maggiore. Fatto sta che negli U.S.A. ai fantasiosi nomi delle innumerevoli società che producono effetti visivi speciali viene aggiunta anche la parola "digital" a sottolineare la loro capacità di servirsi, se occorre, di immagini digitali per soddisfare le richieste delle case produttrici. Tra le più blasonate, pur avendo una giovane età, ci sono i "Rhythm & Hues studios" di Los Angeles che realizzano

sequenze animate per cinema, televisione, pubblicità, video musicali ed attrazioni per parchi dei divertimenti. Con un personale che supera le cento unità tra animatori, modellisti, sceneggiatori, registi e membri dello staff dirigenziale, i "Rhythm & Hues studios" hanno saputo imporre in breve tempo il proprio nome e logo come sinonimo di creatività, originalità e capacità tecniche vincendo nel contempo numerosi premi nazionali ed internazionali. La prima, assolutamente realistica, simulazione dell'immagine fotografica è stata realizzata per il film di guerra "L'ultimo attacco" ("Flight of the Intruder"), diretto da John Milius nel 1990 e tratto dal best-seller di Stephen Coonts. Ambientato durante la guerra del Vietnam, "L'ultimo attacco" è la storia di due aviatori navali statunitensi, frustrati dai continui insuccessi e da troppe morti, che con il loro bombardiere Grumman A-6 "Intruder" decidono,

non autorizzati, di bombardare il deposito dei missili "terra-aria" vietnamiti Sa-2 "Guideline", situato in una piazza di Hanoi.

Nonostante la U.S. Navy abbia permesso alla "troupe" cinematografica della Paramount Pictures di girare a bordo di una portaerei e messo a disposizione alcuni aerei A-6 per le riprese in volo, la sceneggiatura prevedeva scene che sarebbe stato molto difficile realizzare per intero servendosi di veri aeroplani oppure di modelli radio-comandati o fatti volare mediante fili invisibili. La decisione di Mark Vargo, produttore degli effetti speciali visivi, di ricorrere al talento dei tecnici degli "Rhythm & Hues studios" per creare velivoli, bombe, missili e scie di fumo da inserire "digitalmente" nella "live action" per un totale di 23 scene, è stata senz'altro audace ma coronata dal successo. In proiezione è del tutto impossibile distinguere tra realtà e "computer graphic", la fusione è perfetta e innegabilmente specialissime sono le immagini create.

P.S.



© The Coca-Cola Company/CAA

# Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 139 - NOVEMBRE 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	😊	😐	😞		😊	😐	😞
Il numero 139 nel suo complesso (contenuti)				Posteterna			
La qualità tecnica				Retrospectiva Mondiali '94 di Genovesi			
Sulla Stella di Moebius				Gli ingredienti del fantastico a cura di Genovesi & Passaro			
Ghita di Alzarr di Thorne				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
Briganti di Scasciulli				Vita e metamorfosi della rivista di Asimov di de Turris			
Ministero di Barreiro & Solano Lopez				Passi di Galliani			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Anteprima & backstage a cura di Milan & Siena			
John Wood: il mito dei fumettari di Genovesi				Indice di gradimento a cura dei lettori			
Campagna abbonamenti							

## Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 136 - 137 AGOSTO - SETTEMBRE 1994

Dati in percentuale



Il numero 136 nel suo complesso

21 47 32

La qualità tecnica

21 37 42

Il mondo d'Arkadi di Caza

21 42 37

Inseparabili di Balcarce & Martinez

21 47 32

Colby di Greg & Blanc-Dumont

21 47 32

Collateral Damage di Pestrinero

13 33 32

Antefatto a cura di Gori

16 47 37

Indice di gradimento a cura dei lettori

16 53 31



Dati in percentuale



Il numero 137 nel suo complesso

20 53 27

La qualità tecnica

20 40 40

Brougue di Franz

7 60 33

Peter Kock di Barreiro & S. Lopez

27 40 33

Ghita di Alzarr di Thorne

13 33 54

Carissimi Eternauti... di Bartoli

20 47 33

Un superagente alla corte di se stesso a cura di Genovesi

20 67 13

Posteterna

7 60 33

Comic Art News a cura de L'Eternauta

20 47 33

Antefatto a cura di Gori

13 60 27

Videoispirazioni locvercattiane di Genovesi

20 60 20

Lo specchio sognante di Genovesi & Passaro

27 60 13

Anteprima & backstage a cura di Milan & Siena

20 53 27

Ci vediamo a Hobbiton di de Turris

20 60 20

Indice di gradimento a cura dei lettori

7 60 33

### INSERZIONI

Acquistiamo albi e giornali a fumetti editi tra il 1900 e il 1950 per il nostro Archivio. Valutazioni e stime gratuite. Scrivere a Comic Art Vintage - Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma.

## LA RIVISTA DEL FANTASTICO "L'ETERNAUTA"

Periodico mensile - Anno XIII - N. 139  
Novembre 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% - **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Inoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battesini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma; Tel. 06/54.13.775 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/ 54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma; **Fotocomposizione e Fototipi:** Comic Art, Roma - La Cronografica, Roma; **Stampa:** Rotocelle S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Moebius; **Diritti internazionali:** Comic Art

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da "copyright" e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione.

Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

**Servizio Arretrati:** Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Calcinai, 31 - 00199 Roma.

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni editte dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in merito viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

# DICK TRACY

di CHESTER GOULD

ogni mese le avventure  
del famosissimo detective contro  
i più spietati criminali della storia del fumetto!



COMICART

lire 3.000  
128 pagine b/n

BRIVIDO! SUSPENCE! THRILLING!



# Non si resiste al richiamo di Expocartoon.



A novembre c'è un appuntamento da non dimenticare. **Expocartoon** vi aspetta nuovamente alla Fiera di Roma con tante novità e forti emozioni.

Fate un nodo al fazzoletto e arrivederci a novembre.

**10-13  
novembre  
1994**

**FIERA DI ROMA**



**M** I O C A R E È V I V E R E  
MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO  
DEL CINEMA D' ANIMAZIONE E DEI GAMES